Дневник Странника

Авторы: Troy Denning & Timothy B. Brown
Иллюстрации: Brom & Tom Baxa
Перевод: ZKir (Главы 1,2,3,4), Leomir Andreasson (Главы 2,3)
2004-2007
Редакция: ZKir

От переводчика:

Не ставилась задача переводить буквально. Напротив, я хотел внятно изложить Дневник Странника на русском языке, а не на том ломаном жаргоне, который популярен среди нашего брата ролевика. Тем не менее, никакой отсебятины не предполагается, наоборот, я старался правдиво передать содержание оригинала, и, в меру сил, воспроизвести его стиль.

Выражаю огромную благодарность своему соавтору, Леомиру Андреассону, без него эта работа никогда не была бы закончена. Выражаю также признательность UAC за помощь в вычитке текста.

Если вы найдете какие-нибудь ошибки и несуразности, свяжитесь со мной по адресу draj@narod.ru

Разрешается распространение в любой форме при условии указания переводчиков и ПОЛНОЙ НЕИЗМЕННОСТИ текста.

Zkir

История изменений:

1.0	30.07.2007	Первая полная версия
0.9	26.05.2007	Черновик PDF

Содержание

Глава 1. Мир Ахаса 3
Дневник странника 3
На первый взгляд 3
География 4
Культура Ахаса 5
Сверхъестественные силы 6
История 7
Глава 2. Культура Ахаса 9
Суровость природы 9
Металл 9
Псионика 10
Волшебство 11
Города Государства 13
Поселки 22
Торговые Дома 26
Кочевники-скотоводы 29
Племена разбойников 33
Племена охотников и собирателей 35
Отшельники 37
Глава 3. География Ахаса 40
Море Ила 40
Равнины 46
Звенящие горы 55
Дальнеземье 64
Глава 4. Атлас Окрестности Тира 66
Города 66
Поселки 73
Оазисы 75
Острова 77
Руины 79
Достопримечательности Ахаса 81
Словарь 83
Основная лексика 83
Флора и Фауна Ахаса 83
Имена собственные и географические названия 84

Глава 1: Мир Ахаса

Дневник странника

Я живу в мире огня и песка. Палящие лучи багрового солнца медленно поджаривают всех, кто ползает и летает. Песчаные бури срывают растительность с голой земли. С безоблачного неба ударяет молния, и неизвестно откуда взявшиеся раскаты грома разносятся над равнинами. Даже ветер, сухой и обжигающий, как печь гончара, может убить человека жаждой.

Это земля крови и пыли, здесь племена диких эльфов проносятся по соляным равнинам и грабят одинокие караваны, таинственная песня ветра влечет людей на медленную смерть от удушья в Море Ила, и легионы рабов бьются насмерть за горсть зерна. Дракон разоряет целые города, а эгоистичные короли отправляют свои армии строить для себя громадные дворцы и роскошные гробницы.

Таков Ахас - мой дом. Это засушливое и суровое место, пустыня, где горстка нищих городов цепляется за разрозненные оазисы. Это земля междоусобной вражды и чудовищных тварей, земля дикая и безжалостная, жизнь здесь жестока и коротка.

На первый взгляд

Ахас - это пустыня, опаленная солнцем и очищенная ветром, высушенная и бесконечная.

От самого рассвета до последних отблесков заката на желтовато-зеленом небе мерцает багровое солнце, словно огненная капля крови. Оно непреклонно ползет к зениту - и все больше поднимается температура - 30 рано утром, 40 к полудню, 50, а иногда даже и 60 - в самые жаркие послеполуденные часы.

Если человек не может утолить жажду, его тело от жары быстро обезвоживается. День тянется, и человек чувствует себя больным и немощным. Ему становится тяжело идти. Во рту пересыхает, губы спекаются, кажется, что проглочен язык. Кровь становится густой и вязкой. Сердцу тяжело гонять ее по сосудам. В конце концов, организм перегревается, и человек падает мертвым посреди песчаного моря.

Даже ветер не приносит облегчения. Горячий как дыхание кузнечного горна, он поднимает длящиеся месяцами песчаные бури, испаряет влагу и из почвы, и из кожи живых существ. Песчаный шторм может затмить полуденное солнце, и от поднятого песка станет так темно, что не будет видно дальше вытянутой руки.

Ветры на Ахасе удушают и несут пыль, запекают все, к чему прикасаются, в желто-коричневую корочку ила, портят пищу, и слепят глаза вязкой грязью. Опасен даже безветренный день. Столб перегретого воздуха внезапно закрутится в ужасный смерч, поднимая в небо пыль, растения и людей - а потом также внезапно стихнет и швырнет вниз своих невольных пассажиров со смертельной высоты.

Как ни опасен ветер, он просто мелкое неудобство, по сравнению с настоящей опасностью Ахаса - недостатком воды. Во многих местах дождь бывает не чаще одного раза в год. Кое-где дождь бывает раз в десять лет, и воду можно найти только в солоноватых озерах оазисов. Кроме горстки ручьев, длинною не более пятидесяти миль, нет ни одной реки - хотя я видел много древних мостов над сухими руслами, и знаю, что когда-то повсюду текли реки. Как тогда выглядел мир, невозможно даже представить.

Я уже рассказал, как зной и жажда действуют на человека, но влияние сухого климата этим не исчерпывается. Солнечные лучи беспрепятственно проходят сквозь сухой воздух, не рассеиваясь и не отражаясь, поэтому днем становится так жарко. Ночью же, наоборот, земля, нагретая за день, быстро отдает тепло обратно в небо, и температура падает до 5-10 градусов - в горах же и вовсе бывает мороз!

Насколько я знаю, все части Ахаса озаряет одно и тоже жаркое солнце, обдувает один пыльный ветер, и везде вода - редкость. Все, что я видел сам или слышал от сотен других путешественников, заставляет меня думать именно так. Ахас - бесконечная пустыня с редкими плодородными оазисами, населенными свирепыми хищниками. Да, Ахас разоренная и негостеприимная земля.

Хотя я нарисовал картину пустой и враждебной земли, это совсем значит, что Ахас угрюм или однообразен. Напротив, он наделен величественной и дикой красотой! Когда первый солнечный луч окрашивает Море Ила в изумрудные тона, когда закат озаряет кровавым светом вершины Звенящих Гор, первобытная красота стучится в наши грубые сердца. Она зовет покинуть города, вооружиться копьем и сетью, пойти и посмотреть, что скрывается в пустошах.

География

То описание географии Ахаса, которое вы здесь найдете, я долгие годы собирал по кусочкам. Тут много пропусков, и, несомненно, дюжины ошибок, поскольку я сводил вместе рассказы путешественников, купцов и исследователей, и, возможно, многие из них считали, что почаще вводить меня в заблуждение - в их же собственных интересах.

Тем не менее, проступают некоторые явные очертания. Ахас, или по крайней мере известная его часть, представляет собой около миллиона квадратных миль пустыни. В его средине, занимая площадь в 120000 квадратных миль, лежит обширная, наполненная пылью впадина, которую я называю Морем Ила. Из-за трудностей для путешественника, которые мы обсудим позже, о Море Ила до сих пор мало что известно.

Это безводное "море" окружают Равнины, шириной от 50 до 400 миль. Равнины представлены разными видами ландшафтов: золотые дюны, каменные россыпи (каменистые пустыни, их также называют "курумы"), пыльные топи, белые соляные равнины (солончаки), скалистые пустоши, и равнины, заросшие желто-зеленым кустарником.

Здесь цивилизация, если ее можно так назвать, все еще теплится. По равнинам разбросаны оазисы, где несколько акров плодородной земли дают жизнь полям и даже лесам. За эти оазисы цепляются беспорядочные нагромождения домов и людей, которые называются городами. Хотя на каждый город накладывает отпечаток личность его короля, они все едва балансируют на грани голодной смерти, с трудом наскребая со своих клочков земли достаточно пищи, чтобы прокормить население.

Равнины со всех сторон окружены хребтами Звенящих Гор. Горные цепи тянутся с севера на юг. К востоку и западу от Моря Ила горы сплошной стеной отделяют Равнины от неведомых земель. К северу и югу от пыльного моря цепи гор тянутся параллельно друг другу, словно ребра какого-то животного. Долины между отрогами ведут из центрального Ахаса, образуя своего рода длинные (и опасные) коридоры.

Со всех сторон, за горами лежат Дальние земли. О том, что там находится, нам мало что известно. Много отважных путешественников отправлялось исследовать эти земли, но я не знаю никого, кто вернулся оттуда. Однажды я сам попытался увидеть хотя бы окраину Дальних Земель - и вот что это было за путешествие: невидимый браксат утащил моих спутников, племя полурослико в пыталось меня съесть, шелковый червь гонялся за мной целую неделю. Удивительно, что я вообще вернулся!

Культура Ахаса

Хотя Ахас пустыня, жизнь на Ахасе все-таки есть. Мир почти что кишит людьми и другими разумными существами. Каждый нашел какой-то свой способ выжить в этом суровом мире. В общем, я пришел к выводу, что все культуры можно разделить на семь основных групп. Горожане, селяне, купцы-караванщики, разбойники, пастухи, охотники-собиратели, и отшельники.

Города, окруженные золотыми полями зреющих урожаев, располагаются в больших оазисах. Эти шумные анклавы человечества воняют помоями и гудят от просьб нищих. Красные башни из обожженного кирпича высятся над крепостными валами, построенными и чтобы защитить горожан от чужаков, и чтобы запереть горожан внутри. В центре каждого города в укрепленном дворце живет могущественный король-чародей. Он правит своими подданными при помощи сложного аппарата чиновников, знатных вельмож и алчных жрецов. Каждый город - сам себе государство, и король обладает абсолютной властью над каждым живым существом и внутри городских стен, и на полях вокруг них.

Поселки - это жмущиеся друг к другу глиняные хижины, возведенные в малых оазисах в самых заброшенных местах: на краю соляного озера или под нависающей над землей скалой. В зависимости от обстоятельств, там правят или чиновники короля-чародея, или мелкие деспоты, или - случается и такое! - избранные народом советы. Поселки существуют не слишком долго. Рано или поздно появится дракон, или пересохнет оазис, или из пустошей нагрянет племя разбойников. Пройдет год-другой, и все следы поселка похоронит песчаная дюна, или воющий ветер рассеет их по Равнинам.

Торговые Династии - это большие торговые предприятия, принадлежащие одной семье. Они опутывают своими сетями многие сотни миль, пересекая границы городов-государств и объединяя все сословия. Их представительства есть и на мглистых полуостровах, вклинившихся в Море Ила, и в тесных ущельях высоко в Звенящих Горах. Нескончаемый поток грузов течет от этих застав в города - туда, где Купеческие Дома держат свои торговые ряды. Каждый дом имеет свои представительства во многих городах. Большинство торговых домов принадлежат одной семье и передаются из поколения в поколение.

Пастухи кочуют по пустошам Ахаса, останавливаясь на неделю или две там, где есть пастбища для их стад. Их группы обычно невелики и состоят из пяти - десяти больших семей (всего 50-150 человек), поскольку скудные пастбища Ахаса не могут прокормить большие племена. Кочевники крайне свободолюбивы, и обычно ими руководит совет старейшин, а глава совета - одаренный магией патриарх.

Где есть что украсть - там есть и банды воров и разбойников. Племена головорезов живут грабежом караванов, воровством скота у кочевников и разбойными нападениями на беззащитные поселки. Эти трусы устраивают себе жилища в недоступных местах, под защитой непроходимых соляных озер и каменных россыпей. Их главари сильны и

безжалостны, и добиваются власти насилием и предательством.

Разнообразны племена, живущие охотой и собирательством. Вы найдете их везде: на соляных озерах они охотятся на змей, на каменных россыпях - собирают коренья, даже воруют яйца из птичьих гнезд на вершинах скал. Они живут мелкими группками из трех-четырех семей, насчитывающих не более 12 человек.

Отшельники - это люди, оставившие общество - по доброй воле или по принуждению. Они селятся в отдаленных, уединенных оазисах и влачат жалкое существование, и живут земледелием или охотой. Отшельники живут по всему Ахасу, но вряд ли они будут встречаться вам часто - они стараются не попадаться на глаза незнакомцам.

Сверхъестественные силы

В мире существуют силы, недоступные для простого человека. Как правило, их делят на три категории: волшебство жрецов, магия и психоника. Каждая из них играет важную роль в круговороте жизни и смерти на Ахасе.

Волшебство жрецов

Большинство жрецов на Ахасе служат одной из Стихийных Сил - Воздуху, Земле, Огню, и Воде. Наверное, Вода - самая важная стихия в нашем страдающем от жажды мире, но все они могущественны и заслуживают уважения.

Другая группа людей называет себя друидами и, по всеобщему мнению, они тоже являются жрецами. Друиды отличаются тем, что они не поклоняются какой-то одной Стихии, но, скорее, стараются поддержать угасающую жизненную силу Ахаса. Они служат природе, поддержанию мирового равновесия. Многие люди уверены, что эта затея совершенно безнадежна, но с этим ни один друид никогда не согласится.

Во многих городах, короля-чародея считают бессмертным божеством. В самом деле, многие монархи могут награждать своих слуг - темпларов - способностью творить заклинания. Можно ли поставить на одну доску королей-чародеев и Стихийные силы, которым молятся жрецы? Я думаю, нет.

Магия

Искусство волшебников отличается от магии жрецов. Колдун обращает жизненную энергию растений и животных в волшебную силу, и преобразовывает ее в заклинания. Если маг делает это с уважением к жизненным силам мира и заботой о равновесии между утратой жизни и приобретением волшебства, нет никаких отрицательных последствий. По большей части, волшебники заботятся о природе Ахаса, когда творят заклинания и накладывают чары.

Для других же, тем не менее, угасание жизни Ахаса, совершенно безразлично. Эти тёмные души - сквернители - выкачивают энергию для своих заклинаний из окружающего мира. Когда они плетут свои чары, их совсем не заботит, что природа утрачивает свои жизненные силы. Растения вокруг них умирают, и от их губительной магии плодородная почва превращается в бесплодный пепел. Большинство королей-чародеев Ахаса - сквернители огромной силы.

Психоника

В большей или меньшей степени, каждое существо на Ахасе обладает способностью к психонике. Большинство людей научились какому-нибудь способу использовать силу Пси при помощи проб и ошибок. Тем не менее, каждый может развить свои способности, прилежно изучая Путь, и в каждом городе есть школа "Незримого Пути". Многие воины, темплары и волшебники посещали такие школы и, в дополнение к своим обычным способностям, овладели искусством Пси.

Психоника - это не волшебство. Адепт Незримого Пути направляет свои усилия скорее внутрь себя, а не наружу, и полагается на природные силы своего организма, а не на жизненную энергию, которой пропитан мир

вокруг него. Таким образом, распространенное использование этой силы разума не наносит ущерб природе и без того разоренного Ахаса.

История

По моему мнению, то, что часто преподносится как история Ахаса - просто смесь детских сказок и пропаганды. Большинство людей слишком заняты своими насущными делами, чтобы изучать уроки прошлого. Хоть как-то интересуются историей лишь придворные летописцы, старающиеся прославить своих монархов. Их летописи - фантастические басни, противоречащие друг другу сказки, и не стоит принимать на веру все, что там понаписано.

Что-то все-таки можно выудить и из таких продажных анналов. Льстивые лакеи королей-чародеев, пытаясь угодить своим владыкам, мало в чем соглашаются друг с другом, но большинство хроник сходится в том, что многие города-государства существуют тысячи лет. Один и тот же король-чародей правит городом на протяжении сотен, тысяч лет! Иногда даже нынешнего короля называют основателем города-государства.

Как не фантастично это звучит, не спешите отбрасывать это как сказку. Известно, что могущественные волшебники живут дольше простых людей, да и сам я за всю жизнь не помню смерти ни одного короля-чародея. Мой отец и мой дед говорили мне тоже самое.

Но короли-чародеи все же умирают. Я знаю по крайней мере два города, засыпанных песками. Каждым из них правил монарх, так что когда-то на Ахасе было на два короля-чародея больше, чем сейчас. Можно предположить, что волшебство, поддерживавшее их жизнь, потеряло силу, или их убил другой такой властелин. Как бы там ни было, отошедшие пустыне города - это еще одно свидетельство угасания жизни на Ахасе. Если бы мир был здоров, новые столицы поднялись бы вместо старых.

Перейдем теперь от политической истории к народным преданиям. Кто не слышал звонких песен бардов о чудесном прошлом мира? В них поется об изобильных землях, где холмы покрыты травой, в каждом овраге журчит вода, и на многие мили тянутся поля ячменя и пшеницы, а овец столько, что не сосчитать. Величественные дубравы и кленовые леса покрывали девственные земли, а человек был царем зверей.

В балладах воспеты воины, сражавшиеся не за еду, и не для развлечения, но за честь и славу, за любовь прекрасных женщин. В этих песнях короли - благородные воители, они побеждали ужасных зверей и вели праведные войны в защиту своих подданных. Несомненно, они ставили интересы своих королевств выше своих желаний и страстей.

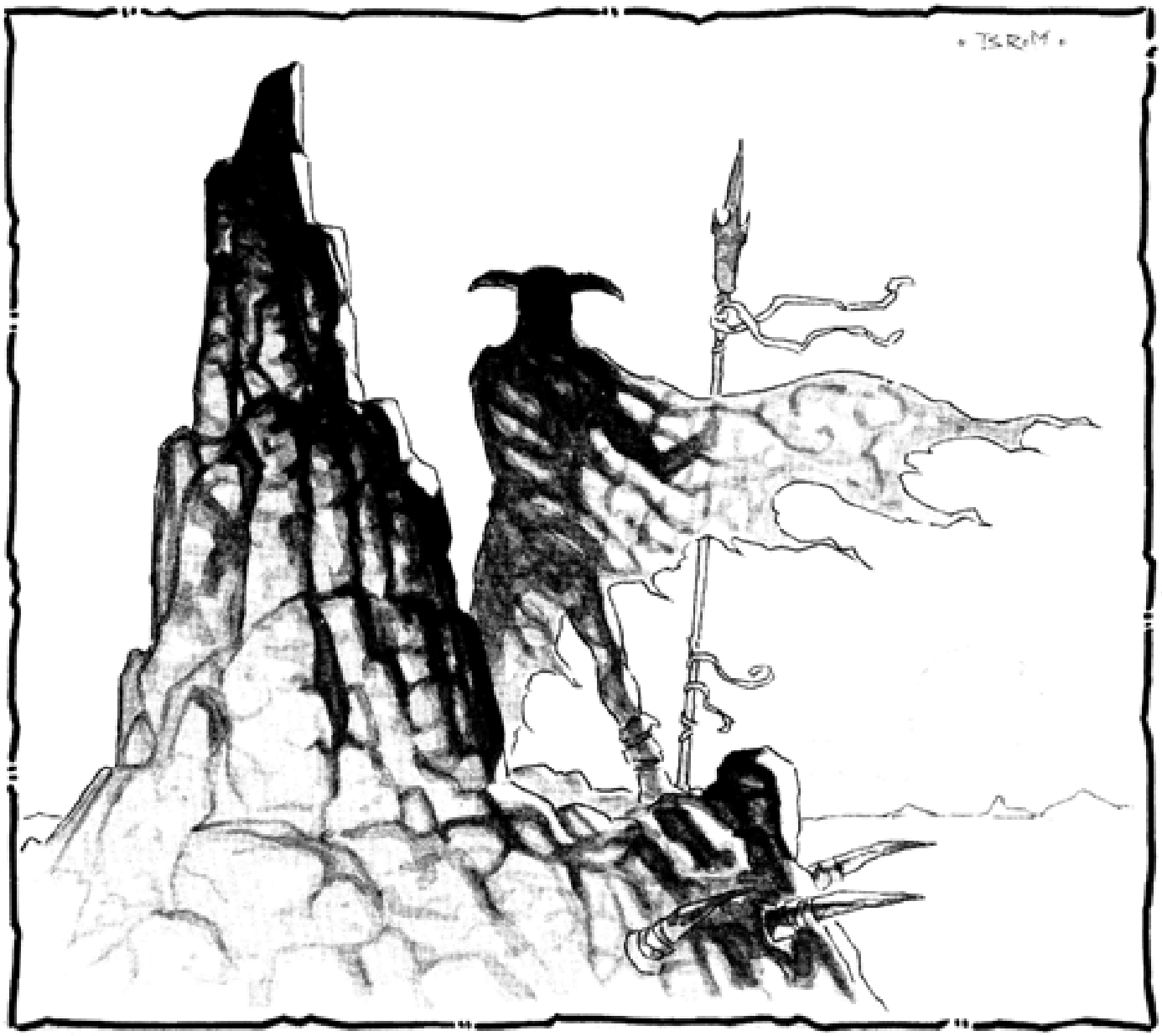
Большинство жителей Ахаса относятся к этим рассказам и песням как красивой сказке, полету фантазии, способу на время отвлечься от забот и нищеты. Если брать каждую песню в отдельности, так, наверняка, оно и есть, но сложенные вместе, они могут содержать и зерно истины.

Повсюду встречаются руины этих забытых королевств. Кто не поражался, увидев древнюю стену, змеящуюся из-под песчаной дюны? Кто не останавливался в изумлении, увидев взгромоздившиеся на вершину скалы руины старой крепости? Кто не размышлял, куда вела когда-то заброшенная дорога?

Если вы когда-нибудь задавали себе эти вопросы, вы сердцем почувствуете то, что я считаю бесспорной истиной - нынешний Ахас - это лишь бледная тень другого, лучшего мира. И люди, и все другие разумные народы - эльфы, гномы, полурослики - это одичавшие потомки более достойных предков. Дракон, львы и прочие свирепые твари - извращенное подобие своих прародителей. Даже растения, такие как кроваво-красный тамариск, - это смертельные побеги той флоры, которая когда-то покрывала землю. Природа всех живых существ, и больших, и маленьких, гротескным образом вывернулась на изнанку, и они стали хитрее и страшнее, и более злобными, чем их предки.

Что вызвало такое чудовищное превращение, я не знаю. Быть может - это закон природы: на дикой земле может выжить только дикарь. Быть может - действие зловещей силы, еще неузнанной и невидимой. Или, быть может, сам дракон - и есть причина всего.

Если мы узнаем правду, мы еще обретем славу древних. Где-то там, под толщами песка и пыли, погребен Ахас, которого мы не знаем, который мы потеряли за столетия огня и крови - земля изобилия и благородства, где честь также ценна, как и вода.



Глава 2: Культура Ахаса

Долгие годы странствий по Ахасу убедили меня, что Ахас - это мир враждующих племен и языков, рас и народов. Преследуя добычу, дикие охотники загоняют ее в городские ячменные поля, и тогда разгневанные горожане устраивают охоту уже на них самих. Стада скотоводов-кочевников перегораживают торговые пути, и самый быстрый торговый караван ползет как черепаха. Чтобы их не зарезали во сне, рудокопы в Звенящих Горах откупаются от племен каннибалов-полурослико в грошовыми стеклянными бусами.

На Ахасе столько культур, сколько групп людей. Каждая группка ищет свой способ выжить в нашем суровом мире. Иногда эти группы мирно сосуществуют, но чаще их интересы сталкиваются и они враждуют.

Как ни удивительно, образ жизни всех народов Ахаса определили одни и те же четыре силы: его суровая природы, металлы, которые на Ахасе встречаются редко, магия и искусство Пси. Если вы поймете, какую роль они играют в жизни племени или народа, вы поймете саму суть его культуры.

Суровость природы

На Ахасе даже самые необходимые природные ресурсы - редкость. Это означает, что любое сообщество разумных существ должно посвятить себя поискам пищи и охране своего источника воды.

Три четверти своего времени племена охотников проводят в поисках добычи, не считая приготовления пищи. Кроме того, они не могут долго находиться вдали от источников, поскольку мясная диета требует также много жидкости. Когда охота уводит их прочь от знакомых мест, перед ними встает выбор между голодной смертью и смертью от жажды.

Жизнь пастухов ничуть не легче. Они кочуют со своими стадами эрдлу по бескрайним пустыням Ахаса в поисках пастбищ и водопоев. Когда пастбище все же удается найти, своих нелетающих птиц им приходится все время охранять, потому что редкий хищник удержится от искушения утащить эрдлу весом двести фунтов или хотя бы яйцо из их кладки.

Горожане имеют наиболее надежные средства к существованию, но их жизнь тоже очень тяжела. На полях вокруг города ради скудного урожая гнут спину легионы рабов. Тысячи солдат днем и ночью стерегут плантации, убивая разбойников и мародеров без отдыха и жалости. Не смотря на это, голод - частый гость в городах, и, чтобы в неурожайный год спасти горожан от голодной смерти, королям-чародеям приходится начинать грабительские войны.

Когда знаешь, насколько на Ахасе важна пища и вода, уже не удивляешься, что те, кто обладают ими вдоволь, как раз и образуют высший слой общества. Удачливые охотники, богатые скотоводы, владельцы полей и колодцев - всегда уважаемые и влиятельные члены общества.

Металл

Хотя человек на Ахасе может выжить и без металла, металлические изделия дают своему обладателю колоссальное преимущество. Охотники знают, что железные наконечники для стрел и копий гораздо острее и прочнее, чем каменные или костяные. Пастух может защитить лапы своих животных металлическими подковами. Горожане делают из металла мотыги, чтобы облегчить непосильный труд на полях. Металл также упрощает торговлю - купцы используют его как универсальную валюту.

К сожалению, металлы редки. В моих странствиях мне посчастливилось увидеть железные шахты Тира, что дозволено немногим. На это колоссальное предприятие согнаны сотни рабов, и они извлекают на поверхность груды бедной руды ради нескольких грамм железа. Мне кажется, древние люди считали, что эта шахта бесполезна и не стоит труда, но в наш век это просто сокровищница. Она сделала властителя Тира едва ли не самым богатым и могущественным королем-чародеем на свете.

Нехватка металлов отражается и на торговле. Поскольку на Ахасе монеты - диковина, приходится прибегать к обмену, а

это совсем не легко, ведь купцам приходится возить с собой и те товары, которые они продают, и те, которые они получают взамен.

Нехватка полезных ископаемых сказывается и на земледелии, и на ремеслах. Голодный, забитый раб в Тире приносит своему хозяину в два раза больше пользы, чем здоровый и сытый в Урике или Балике. Причина этому одна - его орудия труда лучше. Мастерские, обладающие железными или даже бронзовыми инструментами, всегда имеют преимущество перед своими конкурентами.

Очевидна польза металла и на войне. Войско Тира никогда не насчитывало больше десяти тысяч солдат, но его элитные части вооружены стальными мечами и дротиками с железными наконечниками. Воины Тира не раз побеждали противника, превосходящего их числом впятеро, но вооруженного костяными секирами или даже обсидиановыми саблями!

Кто усомнится, что обилие металлов сделало бы Ахас совсем другим? Торговля была бы проще и не так опасна, от рабов было бы больше проку, а войны были бы быстрее, и их исход значил бы гораздо больше.

Как я уже говорил, я верю, что не всегда металлы были такой редкостью на Ахасе. В последние столетия нашим основным источником металла служат развалины древних городов и замков. Наверное, наши предки истощили месторождения руды, и нам остается подбирать древний металлолом. Но теперь заканчивается даже этот скудный источник, и вместе с ним исчезает и тень цивилизации. Некоторые полагают, что наши ремёсла сохранятся и без металлов, но я не могу с этим согласиться. Но пока, если охотник за сокровищами удачлив и отважен и в древних руинах обнаружит вход в подземелье, который другие не заметили или побоялись спуститься, он может вернуться с добычей - ворохом стальных мечей и щитов.

Известно, что время от времени находят целые костюмы из железа. Полагают, что такие одежды носили воины - для защиты от вражеского оружия. Я могу только предположить, что в древние времена климат был гораздо прохладнее, чем теперь. Тот, кто сегодня наденет по глупости такую металлическую одежду, гораздо быстрее погибнет от теплового удара, чем от мечей противника! Но поражает сама мысль, что когда-то на свете было достаточно металла для подобных одеяний!

Ходят слухи о целых грудах золота, серебра и стали, таящихся в самых глубоких подземельях мертвых городов. Таких сокровищ я сам никогда не видел, но если они существуют, тот, кто их найдет, будет купаться в роскоши. Счастливчик сможет купить вдоволь и воды и еды, и даже покровительство королей-чародеев.

Псионика

От последнего раба и до всесильного короля-чародея, на Ахасе почти каждый в некоторой степени обладает этой способностью разума. Во всех слоях общества есть люди, наделенные силой Пси, хотя многие не раскрыли свой истинный потенциал до конца.

Способности псиоников ценны при любом общественном укладе. В банде разбойников ясновидящий обнаруживает в пустыне тех, кого можно ограбить. Для кочевников, наоборот, ценен тот, кто способен предвидеть передвижения разбойников.

Не всегда псионика используется во благо. Сила Пси переменчива и коварна. Психокинез использует вор, чтобы залезть в карман своего соплеменника, а рвущийся к власти аристократ устраняет своих соперников, посылая наемных убийц, владеющих психометаболизмом. Взбунтовавшиеся горожане легко найдут применение любой психической способности, и в самых спокойных и мирных на вид поселках немало подлых и отвратительных дел совершается под покровом Невидимого Пути.

Учитывая могущество, которое Сила Пси может дать своему адепту, неудивительно, что в каждом городе есть школа Незримого Пути. Мастера психических искусств ведут занятия в этих школах, и считается, что их

цель - помочь ученикам лучше понять свои скрытые способности и осознать ответственность, которую они накладывают на своего обладателя. На деле там учат только детей городских вельмож и богачей. Ученики совершенствуют свои псионические навыки, чтобы во взрослой жизни получить преимущество над своими политическими противниками. Не приходится удивляться, что король-чародей тщательно следит за деятельностью таких учебных заведений. Иногда они вовсе запрещены, но запреты лишь вынуждают их уйти в подполье, но не могут их уничтожить.

Часто говорят, что сила пси уравнивает всех в этом безжалостном мире: она дает шанс выжить в борьбе за существование даже физически слабому. Если на Ахасе что-то и может воспрепятствовать угасанию жизни, то только Сила Разума.

Волшебство

Волшебство, возможно, величайшая сила на Ахасе. Волшебник может среди бела дня вызвать огненную бурю, превращать вещи друг в друга, или убить своего врага одним мановением руки. Он способен внушить свою волю толпе, заставить мертвецов подняться из могил и ходить по земле, и, говорят и такое, останавливать время. Волшебство изобличит предателя, уничтожит соперника, и заставит подданных подчиняться беспрекословно. Магия также сокроет заговор, обнаружит шпионов короля, придаст успех покушению на королевских темпларов, и посеет зерна восстания.

Магия и Жизненные Силы

Чтобы сотворить заклинание, нужна энергия, и ее нужно откуда-то получить. На Ахасе есть два способа наполнить силой магические формулы. Первый - жестокий и разрушительный, он ещё сильнее раскручивает спираль уничтожения всего живого; тех, кто его использует, называют магами-сквернителями. Второй - полезный и выгодный, он не наносит вреда природе; его приверженцев зовут магами-хранителями.

Маги-сквернители умеют добывать магическую энергию из растений, но не владеют искусством восстанавливать ее. Поскольку они не тратят времени и сил на изучение этой второй стороны магии, (которую сложнее и труднее выучить) они знают больше заклинаний и быстрее совершенствуются в своем мастерстве, чем маги-хранители. Волшебники-сквернители - это паразиты на теле нашего мира, они - те изверги, которые разорили Ахас, и поэтому все честные люди - особенно пастухи и земледелецы - с готовностью берутся за оружие, чтобы изгнать любого волшебника, будь он сквернитель или нет.

Когда заключенная в растениях жизненная сила превращается в заклинания, земля, где они росли, теряет плодородие. Обычно она остается бесплодной многие десятилетия. Вновь высечь искру жизни можно только упорным трудом и заботливым уходом, но немногие люди могут потратить на это необходимое время.

Маги-хранители бережнее относятся к растениям и жизненной силе земли. Хранители учатся не только колдовать, но и возвращать почве плодородие. Сочетание мистических и естественных действий, такое как Обряд Крови и переработка компоста в почву способно возместить израсходованное. Волшебники-Хранители медленнее учатся заклинаниям и медленнее овладевают своим искусством, чем их коллеги-сквернители, ведь они должны научиться не только брать, но и отдавать. К сожалению, на Ахасе сквернителей можно встретить куда чаще, чем хранителей, и мало кто понимает разницу между ними.

Сокрытое Братство

Вряд ли можно управлять людьми, наделенными психическими способностями, не обладая еще большей силой - магией. По этому каждый правитель еще и в некоторой степени волшебник, и обычно - сквернитель. Правители ревниво относятся к источнику своей власти. Живущего в городе мага ждет смертная казнь, если о нем пронюхают ищейки короля-колдуна; соперника шамана -

изгнание в не прощающие пески пустынь, а полуросликa, проявившего способность управлять сверхъестественным - лютая смерть от рук своих соплеменников. Даже робкий обычно отшельник пойдет на любой риск, лишь бы ни один волшебник не проник на его земли.

Не смотря на все усилия, правителям редко удается держать всю магию в своих руках. В любом обществе несколько человек всё-таки практикуют магические искусства тайно, и, ясное дело, это близкие, доверенные сподвижники самого властителя.

Почти в любом городе (и посёлке, племени, клане) есть тайный союз волшебников-хранителей, который называют "Сокрытым Братством". Эти тайные общества защищают своих членов от преследования со стороны королей-чародеев (и других правителей). Члены братства помогают друг другу скрываться от властей, а тому, кто попался - избежать наказания. Часто они плетут заговоры против своих угнетателей.

Маги-хранители, с которыми мне доводилось общаться, говорят, что у членства в такой организации есть два минуса. Во-первых, пути назад нет. При посвящении, ты клянешься соблюдать устав Братства до самой смерти. Того, кто нарушит этот обет, изгоняют из рядов Братства, а кому-то из братьев, опытных в таких делах, поручают уничтожить изгнанника. Для нас, непосвященных, кажется, что это жестоко, но таковы условия посвящения в Сокрытое Братство, и вступающие в него принимают это условие.

Во-вторых, в братство принимают только магов-хранителей, а не сквернителей, и причина этому не идейная, а чисто практическая: даже несколько волшебников быстро превратят любую местность в пустыню, если будут безответственно использовать своё искусство. Любое нарушение этого принципа ведет к исключению (и последующей казни) мага-сквернителя.

Насколько я знаю, хотя все такие союзы носят общее имя, на деле они совершенно независимы друг от друга. Почти все они разделяют два указанных принципа и не откажут в помощи и защите брату из другого города (если он представит достаточные доказательства своего посвящения). В тоже время они все время должны опасаться шпионов, потому что монархи Ахаса не остановятся ни перед чем, чтобы разоблачить и уничтожить действующие в их владениях подпольные организации. По этой причине наказания в Сокрытых братствах быстры и неизбежны. Все с кем я говорил, согласны, что лучше перестраховаться, чем

подвергнуть опасности разоблачения все общество.

Самое ужасное бедствие

Как ни плохи маги-сквернители, самое ужасное порождение магии вовсе не они. По сравнению с драконом даже король-чародей - просто невинный ребенок, балующийся с малопонятной игрушкой. Магия дракона на столько сильна, что уничтожает целые города, и на столько разрушительна, что опустошение от его заклинаний приходится измерять квадратными милями.

Всё, что ползает, ходит или летает, трепещет при одном лишь виде этого чудовища, потому что дракон черпает энергию для заклинаний из тел животных и людей. Несчастное существо, использованное драконом как источник волшебной силы, падает замертво. Кроме того, дракон способен накапливать волшебную силу в своем теле про запас, и это дает ему возможность творить заклинания в самых безжизненных местах и пересекать огромные пространства в поисках пищи.

Дракон безудержно использует магию, и охотится на все, что может утолить его жажду энергии. Там где побывало это чудовище, торговые маршруты обозначены караванами высохших трупов. Поля выжженного кустарника устилают стада мертвых эрдлу. Поселки лежат разоренными и расплющенными, а мертвые тела их обитателей валяются на улицах словно мусор. Перед лицом этого бедствия никто не может чувствовать себя в безопасности - ни маленькое племя охотников, ни самый большой и многолюдный город-государство.

Города Государства

Все города государства отличаются друг от друга. Различны их законы, обычаи, экономический уклад, архитектура. Эти особенности диктуются требованиями выживания и вкусами короля-чародея.

В диком Балике, на который дважды в неделю устраивают набеги голодные великаны, все жители - искусные и бесстрашные воины. Другая крайность - богатый и изнеженный Тир, где свободных горожан вдвое меньше чем рабов. Спрятанный за колючими зарослями Гулг трудно даже назвать городом, ведь там нет ни одного каменного здания.

Несмотря на все культурные отличия, политически города-государства устроены в сущности одинаково. Возможно, это прихоть истории, или же именно такие формы общественного устройства продиктованы суровыми условиями Ахаса, я не знаю. Я лишь описываю то, что мне довелось увидеть в моих странствиях своими глазами.

Король-Чародей

Во главе каждого города стоит король. В одном городе его могут называть "визирь", а в другом - "повелитель", но везде он полновластный хозяин над жизнью и смертью своих подданных.

Король-чародей находится на вершине общественной пирамиды. Он живет в центре города в укрепленном дворце, наполненном суетливыми придворными. Когда монарх считает нужным покинуть дворец, он собирает всю свою стражу и под защитой заклинаний выезжает во главе торжественной процессии. Без всех этих приготовлений, король-чародей и шагу не ступит за пределы своей крепости, разве что в случае крайней необходимости - меньше всего властители Ахаса желали бы встретиться со своими подданными без своей охраны!

Практически каждый король - могущественный маг-сквернитель, добившийся власти использованием магии и искусства Пси.

Короли ревниво берегут магию, считая, что только они вправе использовать волшебство в городах, и много королевских слуг - темпларов занято только одним - они выслеживают и казнят волшебников. Агенты королей-чародеев пытаются внедриться в ряды Сокрытого Братства. Властители Ахаса справедливо полагают, что эта тайная организация представляет собой серьезную угрозу для их источника волшебной силы.

Все короли-чародеи продлевают себе жизнь при помощи магии, и говорят, что они правят сотни и даже тысячи лет. Одного-двух из них называют и основателями их древних городов.

Иногда короля-чародея считают городским божеством. В его честь строятся храмы, повсюду стоят его статуи. Жрецы устраивают помпезные молитвенные церемонии и заставляют горожан отдавать своему королю божеские почести. Templары и богатые горожане могут считать короля-чародея своим благодетелем, но обмануть другие сословия редко когда удается. Купцы видят в короле-чародее то, чем он является на самом деле - центр политической и волшебной силы, деспота, которого нужно уважать, чтобы вести торговлю городе. Рабы если и считают короля-чародея богом, то богом злым и жестоким, который держит их в неволе и нищете.

Абсолютная власть налагает на короля-чародея ответственность вершить правосудие, защищать горожан от преступников, угрозы голода и нападений внешних врагов. На деле же эти ненасытные монархи всеми силами стараются сохранить и упрочить свою власть и свою безопасность. В судах процветают беззаконие и произвол, королевские чиновники - templары продажны настолько, что за малую мзду готовы закрыть глаза на любое преступление.

Тем не менее, к угрозе голода короли-чародеи относятся вполне серьезно. Когда в городе начинается голод, или разражается ужасный бунт, или мор и чума прокатывается по улицам. В любом случае, число рабов уменьшится. Поля, на которых никто не работает, теряют плодородие, стены, которые никто не чинит, рушатся, и город становится слабым и беззащитным. Поэтому, когда надвигается угроза голода, короли действуют быстро и решительно. Они собирают армию и идут войной на соседний город, грабят запасы продовольствия и пополняют поголовье рабов.

Поскольку война часто является способом решения внутренних проблем, я никогда не слышал о короле, который пренебрегал бы обороной города. Все короли держат большие армии и всё время ведут строительство оборонительных укреплений. Я слышал, что много времени короли-

чародеи посвящают поиску новых защитных заклинаний против вражеских армий. Сказать по правде, многие города-государства практически неприступны, и за пренебрежение обороной королей-чародеев упрекнуть невозможно.

Templars

Templarами называют жрецов, служащих королю-чародею. Как и все жрецы, за свое служение и молитвы они получают способность творить заклинания. В отличие от настоящих жрецов, которые поклоняются Стихиям, templars обращаются за волшебной силой к королю-чародею. Когда templar обращается молитвой к своему господину, тот дарует ему частичку своей магической энергии. Конечно, это не только требует усилий со стороны короля-чародея, но и разоряет окрестности города, поэтому не стоит удивляться, что templars низших рангов не получают много заклинаний. Но templars, стоящие высоко на служебной лестнице, имеют гораздо больший доступ к волшебной силе, чем можно было бы себе представить.

Вот эти чиновники-жрецы и держат в своих руках все управление городом. Хотя устройство государства в разных городах разное, жрецы везде придерживаются старого обычая заботиться о благе своего учреждения и держаться поближе к королю. Templars погрязли в интригах и предательствах, подсиживают друг друга и плетут заговоры против своих коллег из других учреждений.

Простые горожане боятся и презирают исполнителей монаршей воли и, если хотите знать моё мнение, не без причины. Жрецы постоянно злоупотребляют своим положением: не торопятся выполнять указы короля, берут взятки и подвергают несправедливым наказаниям всех несогласных. Как правило, жалобы на них ни к чему не приводят, ибо templars - лучшее из доступных королям-чародеям средств для удержания народа в узде.

Templars хранят секрет чтения и письма. Говорят, что знание - сила, и, как известно, письменность - лучший способ передачи знаний, поэтому только templars и аристократы имеют право учиться писать и читать. Одна из священных обязанностей templarов - не давать распространится грамотности за пределы круга посвященных. Во многих городах законы настолько жестоки, что templars казнят на месте всякого, кто обнаружит знакомство с этим искусством.

Templarами обычно становятся дети свободных горожан, ремесленников, и самих templarов. Конечно, и аристократы могут пополнить ряды чиновников короля-чародея, но обычно они считают эти должности ниже своего достоинства.

Аристократы

Знатные люди городов-государств владеют водой и полями. Каждая аристократическая семья отправляет своего человека заседать в Собрание Советников короля-чародея. Считается, что такие Собрания призваны помогать королю советом, но на деле служат лишь для доведения до сведения аристократии указов короля-чародея.

Нередко случается, что интересы аристократов входят в противоречие с интересами templarов или короля. В таких случаях собрание советников изредка осмеливается выразить свое недовольство. Обычно после этого следует череда политических убийств. Люди полагают, что это templars устраняют несогласных, по своему почину или по воле короля-чародея.

Хотя иногда у аристократов хватает мужества противостоять templarам и даже королю, было бы ошибкой думать, что ими движет забота о простом народе. Они - самая большая группа рабовладельцев в любом городе, и, как класс, заинтересованы лишь в сохранении своих наследственных земельных наделов.

Как бы аристократы не были недовольны политикой короля-чародея, они всегда встанут на защиту города (потому что захватчики прогонят их с родовых наделов). Поэтому аристократам позволено держать вооруженные отряды из рабов-солдат, в которых молодые члены рода исполняют

обязанности офицеров. Когда на город нападет враг, король-чародей может положиться на аристократов и пополнить свои войска их отрядами.

Как можно было предположить, аристократы время от времени используют свои войска против друг друга или против королевских чиновников-жрецов, но никогда против своего короля. Волшебства короля-чародея вполне достаточно, чтобы справится с любым таким отрядом, и любой знатный род, сделавший глупость открыто пойти против короля-чародея, жестоко за это поплатится.

Простолюдины

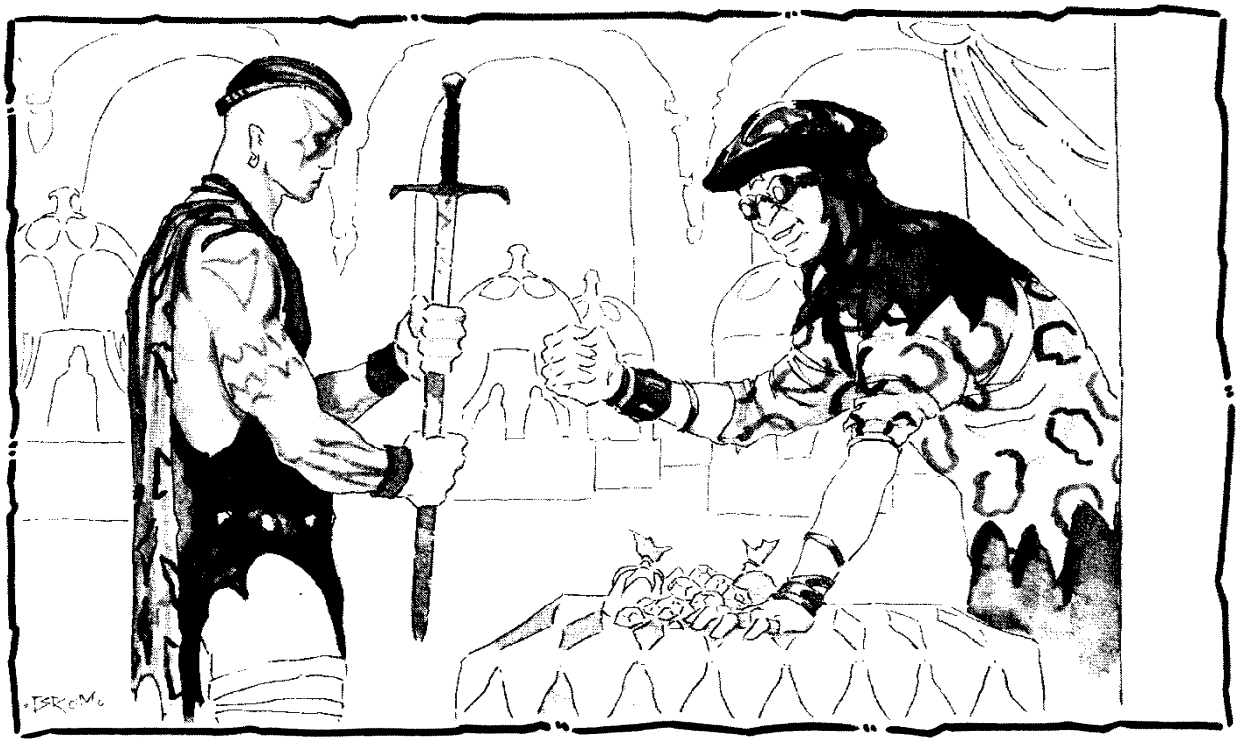
Простолюдины - это свободные горожане, то есть те, кто не принадлежит королю, темплярам или аристократам. По праву рождения, они могут селиться внутри городских стен и пользоваться защитой городских законов. Но если свободный горожанин не сможет заплатить долг, или будет замечен в запретных искусствах грамоты или колдовства, он будет осужден за нарушение указов короля. Темплары (почти наверняка) заключат его под стражу, а потом обратят в рабство: многим из них продажа в рабство преступников служит значительным источником дохода.

Основную часть свободных горожан составляют ремесленники. Они держат свои лавки и мастерские внутри городских стен. Король облагает их непосильными налогами, темплары - изводят придирками, но они слишком трусливы и запуганы, чтобы открыто противостоять своим мучителям.

Реже в городе можно увидеть жрецов стихий. Они поклоняются Стихийным силам, и получают от них волшебную силу. Если их служение позволяет селиться в городах, то они могут неплохо устроиться, предлагая услуги лекарей и чудодеев. Темплары относятся к этим настоящим жрецам с подозрением и враждебностью, хотя многие уже убедились, что разумнее всего - не тревожить жрецов стихий понапрасну.

Купцы

В каждом городе базируются, по крайней мере, с полдюжины купеческих домов, и еще больше держат свои собственные торговые ряды. Обычно все торговые ряды располагаются в одном квартале города, и там покупатель может найти любой товар, которым богат Ахас, если он знает куда смотреть и к кому обратится.



Купцы не являются подданными короля-чародея, потому что они ведут торговлю в самых разных местах, и поддерживают отношения с самыми отдаленными городами и племенами (за что наши короли-чародеи и не любят купцов). Купцы не считаются гражданами города, но получают от короля долгосрочные разрешения селиться в черте города-государства, а за это жертвуют значительные суммы денег на "общественные работы" (т.е. в карман короля-чародея).

Купцы - одни из тех немногих, с кем королевские чиновники предпочитают не связываться. Темплары хорошо усвоили, что если они попытаются запугивать или шантажировать какого-нибудь одного купца, то вскоре обнаружат, что все, что они привыкли покупать, внезапно подорожало вдвое или вовсе исчезло из продажи.

Вообще-то, купцам не позволяется учиться грамоте, но им разрешается вести счета. Должен заметить, что многие купеческие дома добились больших успехов в "ведении счетов". В действительности, купцы могут и читать, и писать на тайном языке своего дома. Не удивительно, что завистливые темплары тратят не мало сил, пытаясь доказать королю-чародею, что "ведение счетов" - в действительности просто форма чтения и письма.

Более подробный рассказ о купцах вы найдете чуть дальше, в главе "Купеческие дома".

Эльфийские торговцы

Некоторые племена эльфов добывают себе средства к существованию всякой мелкой торговлей. Они держат свои лавки на окраинах настоящих купеческих кварталов. Конечно, они не так солидны, как торговые ряды Купеческих Домов, но зато там можно приобрести различный запрещенный товар, например, компоненты для заклинаний. (Между прочим, если вы хотите приобрести что-нибудь качественное, лучше не покупать у эльфа).

Рабы

Есть несколько способов попасть в рабство. Рабами становятся дети рабов, в рабство обращают захваченных на войне

пленных, осужденных преступников и несостоятельных должников.

Человек или эльф, ремесленник или темплар - в рабство может попасть любой. Конечно, у купцов и аристократов есть богатые друзья или родственники, которые могут выкупить их. Редко становятся рабами волшебники и жрецы Стихий, потому что их трудно удержать в неволе. Когда темплярам удается схватить того, кто обладает сверхъестественными силами, его не продают в рабство, а просто казнят.

Доля раба горька, но в самом существовании рабства можно найти определенный повод для утешения. Среди рабов удивительно много бывших темпларов. Проигравших в закулисной борьбе и политических интригах чиновников часто продают в рабство. Они подвергаются издевательствам со стороны своих новоявленных товарищей и обычно быстро погибают в результате какого-нибудь несчастного случая.

Гладиаторы.

Многие богатые чиновники-жрецы и аристократы держат собственных рабов-гладиаторов, и устраивают поединки для развлечения публики. Владельцы гладиаторов следят за сражениями из собственных лож высоко над ареной, и делают большие ставки на исходы поединков. Немало аристократов проигралось в дым и было продано в рабство за долги, когда их гладиатор падал сраженным на залитый кровью песок арены.

Самые лучшие гладиаторы получаются из мулов. Мул - это помесь гнома и человека. От родителя-человека мулы наследуют ловкость, высокий рост и хитрость, а от гнома - выносливость, упрямство и недюжинную силу.

Ростом мулы 6 футов, а весом - двести-триста фунтов. Их безволосая смуглая кожа прочна как шкура гита. Мулы бесплодны и не способны воспроизводить себе подобных.

Мулы мастерски владеют оружием, но, не смотря на это, они - плохие солдаты. Во-первых, мулы очень дороги, и их трудно разводить. Кроме того, они достаточно разумны, чтобы замечать ошибки своих командиров, и настолько упрямы, что часто отказываются выполнять глупые приказы.

Художники.

В городах Ахаса любят красивые статуи и картины, песни и музыку, но не платят за них столько, сколько многим хотелось бы. Аристократы и темплары ценят произведения искусства, но ни один из них палец о палец не ударит, чтобы самому создать что-либо подобное. Поэтому, все занятия искусством отданы на откуп рабам.

Если раб хочет улучшить свое положение, то лучший способ добиться этого - показать своему хозяину, что он способен сочинять стихи, петь или рисовать. Если ему повезет, его купит какой-нибудь богатый меценат, и раб попадет в мир роскоши и блаженства, а за это, конечно, раб должен сотворить шедевр, которым его хозяин сможет хвастаться перед своими друзьями. (Надо сказать, что вкусы богатеев зачастую грубы и примитивны, и, чтобы угодить своему хозяину, художник вынужден наступать на горло собственной песне).

Нередко подневольных художников, музыкантов и скульпторов тайно обучают грамоте, чтобы они могли понимать письменные приказания своих господ, и записывать свои собственные наблюдения (именно так я сам обучился грамоте). Оборотная сторона этой привилегии в том, что слава - штука хрупкая и недолговечная, и всего через несколько лет после своего возвышения художник-раб может потерять благосклонность своих хозяев.

Когда такое случается, раба или казнят (за то, что он умеет читать и писать) или отправляют на гладиаторские арены как корм чудовищам. Неудивительно, когда художник-раб чувствует, что его популярность идет на спад, он задумывает побег и пытается скрыться в пустыне. Так когда-то поступил и я сам.

Солдаты-рабы.

И короли-чародеи, и знатные роды держат отряды из рабов-солдат. Характер таких отрядов самый различный, но по большей части это просто сильные, крепкие рабы, которых освободили от работы на

полях, вооружили, чем придется, и научили сражаться в строю. Дисциплину в таких отрядах офицеры поддерживают при помощи мелких поощрений и жестоких наказаний.

Лучшие отряды получаются из детей, которых разлучили с родителями, и которых воспитали офицеры. Этих детей учат двум вещам: презирать смерть и любить своих хозяев.

Чтобы вооруженные отряды аристократов не представляли угрозы для власти королей-чародеев, они держат отряды из великанышей. Раса великанышей появилась на свет в результате магического скрещивания людей и великанов. Сила великаныша может посрамить даже самого крепкого мула.

Войском из великанышей командуют самые доверенные темплары короля-чародея. Для того чтобы заставить великанышей повиноваться приказам, их командиры полагаются на волшебную силу. Знатные семьи не могут себе позволить держать такие отряды, поскольку не располагают магией, которая нужна, чтобы великаныши слушались своих командиров.

Чернорабочие.

В каждом городе много рабов, занятых грубым физическим трудом. Примерно половина из них принадлежит ремесленникам, которые зарабатывают на жизнь строительством домов, лавок, мастерских и торговых рядов. Другая часть рабов принадлежит королю, и они строят и ремонтируют различные общественные постройки - мосты, храмы и городские стены.

Обычно, ремесленники хорошо кормят принадлежащих им рабов, заботятся о них, ведь раб - это ценное имущество, и владелец не хочет его потерять. Напротив, рабов, принадлежащих королю, едва кормят, чтобы они не умерли с голоду, а когда они уже не способны работать, их казнят. Темплары, всегда могут пополнить число невольников, пользуясь своей властью арестовывать преступников и нищих попрошаек.

Среди чернорабочих много физически сильных существ, таких как гномы, великаныши, баазраги, а также много мулов, покалеченных или слишком старых, чтобы участвовать в гладиаторских сражениях.

Земледельцы.

Большей частью городских рабов владеют аристократы. Они возделывают землю на принадлежащих аристократам плантациях вокруг города: выпалывают сорные побеги, удобряют почву, таскают воду для полива, и собирают с листьев ядовитых насекомых.

Если надсмотрщик увидит раба, который без разрешения дотрагивается рукой до рта, раба наказывают кнутом. Если поймают раба, укравшего хлеб или воду, то ему отрубают руку. Раб, лишившийся обеих рук, не способен больше работать, и его казнят.

Раб может обрести свободу, когда на город нападет племя разбойников, или стадо диких эрдлу потравит поле, и ему представится возможность бежать. Действительно ли побег в пустыню - это перемена к лучшему? Трудно сказать, но жажда свободы часто бывает сильнее инстинкта самосохранения.

Волшебники

Вопреки всем запретам, в каждом городе живут волшебники, и помешать этому не в силах ни темплары, ни сам король-чародей. Конечно, вы не встретите на улице мага, который согласится продемонстрировать свое искусство, но они есть в каждом городе.

Сквернители.

Город - это не то место, где неопытному магу-сквернителю легко выжить. Мало того, что их разыскивают слуги короля-чародея, ни один горожанин не станет им помогать, и не только из страха перед законами. Люди не забыли, что магия сквернителей сотворила с землей. Большинство магов-сквернителей ведут уединенный образ жизни, общаясь только с эльфами-торговцами, которые продают им ингредиенты для зелий и заклинаний.

Сокрытое Братство.

Несколько легче живется магам-хранителям. Член Сокрытого Братства располагает целой сетью друзей и сторонников, к которым он может обратиться за помощью и поддержкой. Братство помогает ему доставать волшебные ингредиенты, не связываясь с ненадежными эльфийскими торговцами, предупреждает его о подозрительных темпларах, защищает от волшебного или психического зондирования разума, и, если его все же выследили ищейки короля-чародея, братство поможет ему бежать из города.

Тем не менее, вступить в Сокрытое братство нелегко. Судя по тому, что я знаю об устройстве этой организации в Тире, прежде чем волшебник будет принят в ряды Сокрытого Братства, один из членов братства должен предложить его кандидатуру на рассмотрение всему братству. Если кто-нибудь выскажется против, кандидатура отвергается. Только после того как все проголосуют за волшебника-кандидата, ему посылается приглашение. От таких приглашений редко отказываются - маги, которым предлагают вступить в братство, хорошо понимают, что значит быть членом этого союза.

Братство одного города распространяет свое покровительство и на членов братств из других городов - в качестве любезности. Однажды, мне довелось сопровождать мага-хранителя, когда он в чужом городе просил о такой услуге. Сначала мы отыскали таверну, где, по слухам, часто собирались члены братства. Войдя в таверну, волшебник прикрыл ладонью нижнюю часть лица. Я думаю, что это не какой-то тайный жест, по которому члены братства узнают друг друга, а скорее просто знак, что он ищет членов братства этого города.

Мы сели за столик, и к нам подошла женщина - адепт Незримого пути. Она стала задавать нам вопросы, и вдруг я почувствовал, что она проникла в мой разум и проверяет мои мысли - искренны ли наши слова?

Сперва мне показалось, что наши ответы ей не понравились, и мы не прошли проверку, поскольку женщина, задав вопросы, молча удалилась. Тем не менее, вскоре к нашему столику подошел какой-то нищий и сказал, что нас ждет провожатый. Он привел нас в дом одного из членов Братства. Нас принимали как гостей, и, пока мы находились в городе, мы пользовались защитой и покровительством хозяина дома. С нами обращались очень учтиво, но меня не

оставляло ощущение, что за нами внимательно следят, и, если бы мы дали бы малейший повод для подозрений, нас бы убили во сне.

Различия между полами в городах

В большинстве городов-государств женщины занимают в обществе теже роли, что и мужчины, поскольку и те и другие способны на коварство и подлость, необходимые чтобы добиться власти и удержать ее. По крайней мере, в двух городах правят королевы-чародейки {а не короли-чародеи}; женщины могут сделать карьеру templara не хуже мужчин. Во главе многих торговых домов также стоят женщины, и женщины часто представляют знатные семьи в собрании советников короля-чародея.

Даже среди рабов различие полов не играет большой роли. Женщины наравне с мужчинами сражаются как солдаты и как гладиаторы, и те и другие становятся художниками и артистами. Разве что на самых черных и тяжелых работах больше используют рабов-мужчин, из-за их преимущества в физической силе.

Расы в городах

Хотя расовая принадлежность существа во многом определяет его занятия и социальное положение, так происходит отнюдь не вследствие предрассудков или нетерпимости. Ни в одном городе - из тех, где мне удалось побывать - нет таких законов, писаных или не писаных, что представитель какой-либо расы не может быть членом той или иной организации или сословия.

Гном может сделать карьеру templara, эльф - стать владельцем рабов и полей, люди сражаются на гладиаторских аренах, и случается даже, что полурослики держат лавки и мастерские.

Проще говоря, у существа любой расы есть возможность занять любое положение в обществе, если он (или она) наделен необходимым талантом и навыками.

Конечно, так происходит не из-за доброты или чувства справедливости королей-чародеев. Я подозреваю, что это следует объяснить тем, что следовать расовым предрассудкам означало бы разбрасываться ценными ресурсами. Тем не менее, нельзя сказать, что все расы представлены одинаково во всех классах и сословиях. У каждой расы есть свои предрасположенности, и они определяют какое занятие больше подходит. Далее я расскажу, чем в городах обычно занимаются существа разных рас.

Люди

Люди - наиболее разносторонняя и часто встречающаяся раса в городах. Человек может занимать любое положение на социальной лестнице - от короля-чародея до раба на плантации. Люди не обладают такой физической силой как мулы, гномы или великаныши, по этому их доля среди рабов-солдат непропорционально меньше, чем в населении города в целом. Люди щедро наделены талантами к предательству и политическим интригам, по этому люди составляют подавляющее большинство templаров и аристократов.

Гномы

Природа щедро одарила гномов физической силой, и поэтому из них получаются хорошие рабочие, солдаты и ремесленники, и именно к этим сословиям принадлежит большая часть гномов в городах. Тем не менее, если гном задастся целью добиться определенного общественного положения, его врожденное упрямство поможет ему преодолеть все препятствия. Мне встречались упорно работавшие гномы и среди templаров, знати, художников и гладиаторов.

Эльфы

Большинство живущих в городе эльфов ведут торговлю от имени своих племен на шумных базарах. Торговать эльфы умеют отлично, но никто, кроме их же соплеменников, не может им доверять. При первых же признаках опасности эльфы пытаются спастись бегством. Тем не менее,

эльфы, попав в рабство, прекрасно работают на полях, и, благодаря способности льстить своим хозяевам, часто становятся художниками и артистами. Хотя я никогда не был завсегдатаем Игр, я знаю, что из эльфов получаются интересные гладиаторы, побеждающие более сильных и выносливых противников за счет быстроты и ловкости.

Полуэльфы

Дикие эльфы редко принимают в свои племена рожденных в городах полуэльфов, человеческая половина заставляет их относиться к полуэльфам с недоверием. Кроме того, к эльфийским торговцам прилипла репутация плутов и обманщиков, и люди так же относятся и к полуэльфам. Поэтому, отвергнутые обоими народами, полуэльфы растут одинокими и быстро учатся не доверять никому и добиваться своего хитростью. Такие черты характера часто помогают полуэльфу делать успешную карьеру темплара на службе короля-чародея. Попав в рабство, полуэльф или убеждает хозяина в своих скрытых художественных способностях, или отправляется возделывать поля.

Великаныши

От природы великаныши наделены силой, но обделены умом, и не способны быть аристократами или чиновниками-жрецами, а большинство горожан слишком дорожат своими монетами, чтобы покупать товары, сделанные великанышами. Поэтому, даже свободнорожденные великаныши быстро оказываются в неволе. Обычно их приобретают ремесленники, которым нужны сильные чернорабочие, и темплары, пополняющие стражу короля-чародея. В редких случаях, великанышам удается сохранять свою свободу, нанимаясь в качестве солдат и телохранителей.

Мулы

По самой своей природе, мулы - это рожденные в неволе гладиаторы. Если мул почему-либо не годен чтобы сражаться на арене, его физическая сила делает его ценным работником. Изредка мулы выигрывают свободу или выкупают себя из рабства. Бывает, что из мулов получаются хорошие темплары, но обычно, благодаря своим непревзойденным воинским способностям, они находят себе занятие наемных солдат на службе у знатных родов или в караульной службе торговых династий.

Три-крины

Этих гигантских насекомых редко можно встретить в городах. Все их существование посвящено охоте, и они обладают лишь смутным пониманием человеческого образа жизни. Тем не менее, они иногда попадают в рабство, и их используют как чернорабочих и земледельцев, но никогда - как солдат. Им ничего не стоит обратить оружие против своих господ, и говорят, что вооруженному три-крину может доверять только дурак. Изредка, например, когда его стая погибла, три-крин может по своей воле прийти в город. В таких случаях он ищет место наемного убийцы или предлагает свои услуги в качестве гладиатора какому-нибудь счастливчику-аристократу.

Полурослики

Полурослики - нечастые гости в городах, потому что они наделены нравом даже более диким, чем три-крины. Хорошо известно, что в неволе полурослики долго не живут, и когда полуросликов захватывают в рабство, их отправляют на гладиаторские арены как диковину. Полурослик, который был изгнан из своего племени, обычно ищет место ловчего на службе у аристократа или предлагает ремесленникам услуги каменотеса, но только если на его свободу ни коим образом не посягают, и только за кров и стол (полурослики считают деньги разновидностью рабства).

Поселки

Когда вы сами отправитесь путешествовать, вы найдете поселки повсюду, они в изобилии разбросаны по Ахасу - от вершин Звенящих Гор до островов в Море Ила. Обычно они расположены в местах, представляющих определенное значение - в небольшом оазисе, у

перекрестка караванных путей, или возле кремниевых или обсидиановых каменоломен. Обычно поселок - это несколько жмущихся друг к другу жалких лачуг.

Многие поселки окружены каменной стеной или хотя бы колючей изгородью, но все они расположены там, где сама природа создала какие-нибудь естественные укрепления. Жителям поселка несколько раз в год приходится браться за оружие, чтобы защищать свои дома от разбойников, чудовищ и диких зверей, и они понимают, насколько ландшафт важен для обороны. Тем не менее, как бы хорошо поселок не был укреплен, не следует полагаться на то, что он будет существовать долго. Рано или поздно ему придет конец, и его защитникам придется спасаться бегством или погибнуть, а их жалкими лачугами завладеет пустыня.

Зависимые поселки

Самые большие и богатые поселки принадлежат городам-государствам. В окрестности таких поселков находится что-то, представляющее для города интерес. Например, Тир владеет поселком возле своих железных рудников, а Урик поддерживает довольно большой городок рядом с обсидиановыми каменоломнями на склонах Дымящейся Короны.

Тем не менее, не только города-государства владеют поселками. В частности, торговые дома Вавир, Риис и Томбладор из Балика содержат укрепленный городок Альтарюк, расположенный на жизненно важном перекрестке торговых маршрутов.

Во главе большинства зависимых поселков стоят назначенные хозяевами управляющие. Король-чародей посылает управлять поселками своих самых преданных и проверенных templаров. Торговые дома полагаются на магов и адептов Незримого пути.

В культурном отношении поселки разительно отличаются от городов. Они гораздо беднее своих метрополий, и в них вы не найдете удобств и роскоши - только самое необходимое. Члены Сокрытого Братства не любят эти уединенные уголки, ведь они слишком малы, чтобы маг мог в них долго скрываться. Если в некоторых поселениях Братство все же существует, то только потому, что его члены достаточно сильны и власти считают, что лучше с ними не связываться.

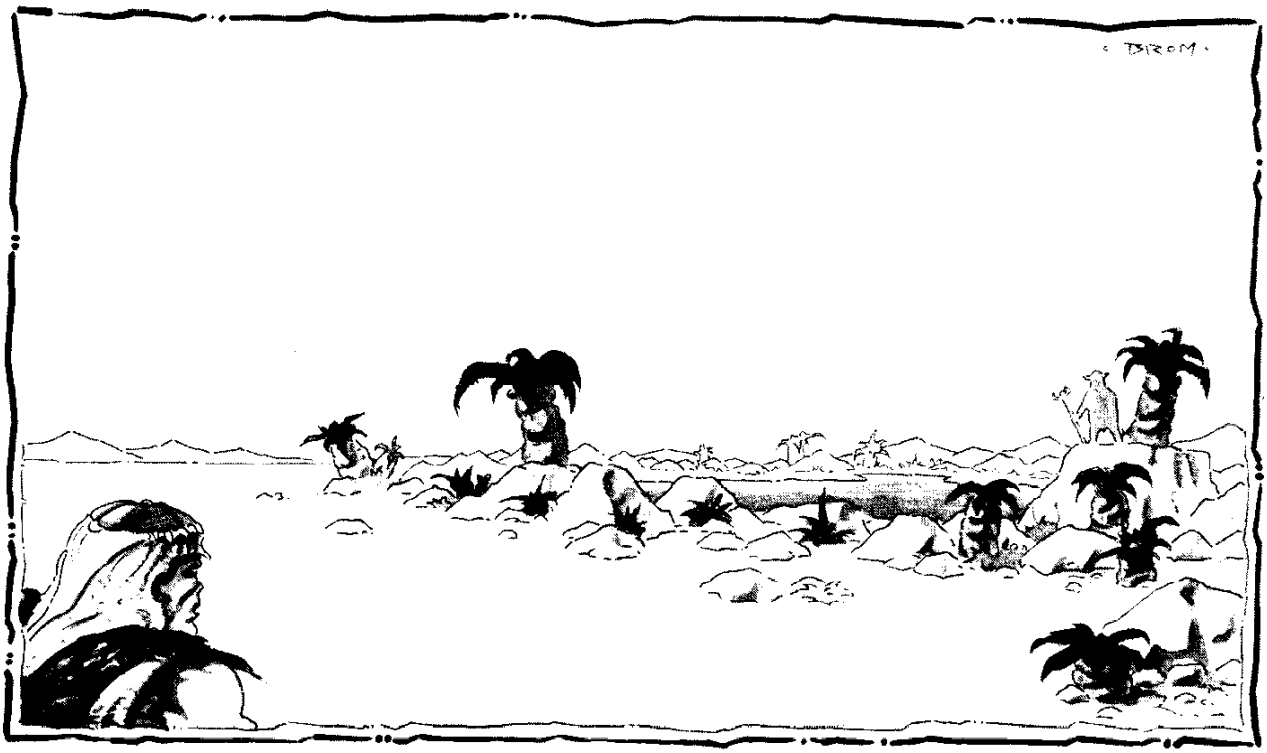
Другие жители поселков - в основном грубые и опустившиеся люди, чей образ жизни отнюдь не способствует общественному спокойствию. Власть управляющего держится на стоящих в поселке войсках.

Совсем не многие зависимые поселки могут сами обеспечить себя продовольствием, и им приходится полагаться на поставки провианта и предметов первой необходимости из городов. Часто враги просто перекрывают пути снабжения поселка, вместо того чтобы пытаться взять его приступом.

Если вдруг стихия или разбойники уничтожат зависимый поселок, его, в отличие от других населенных мест, довольно быстро отстроят заново. Более того, чтобы такие набеги не повторялись снова и снова, город-государство или торговый дом не пожалеют сил и постараются найти и уничтожить тех, кто разрушил поселок в первый раз.

Поселки беглых рабов

Не секрет, что на Ахасе побеги рабов случаются довольно часто. Раб, бежавший из города, неизбежно найдет дорогу в одно из поселений рабов, скрывающихся в отдаленных местах. Не все, однако, кто родился и вырос в неволе, подготовлены к жизни охотников и пастухов, и зачастую племена беглых рабов живут грабежом и разбоем. Они устраивают свои жилища в самых укромных, труднодоступных уголках пустынь Ахаса. Если вы когда-нибудь наткнетесь на такой поселок, вам не позволят уйти, если вы не станете членом племени. Но чтобы вас приняли в племя, вы должны доказать, что вы такой же как и они беглый раб, или окажете племени значительную услугу. Отказаться от приглашения означает обречь себя на медленную и мучительную смерть в пустыне.



Поселком обычно руководит человек, разбирающийся в военном искусстве. Не удивительно, что в поселках беглых рабов заправляют бывшие солдаты и гладиаторы. Никогда не становятся вождями разбойничьего племени волшебники или бывшие темплары, проданные в рабство. Беглые рабы слишком хорошо помнят, чем может обернуться волшебная сила в руках человека, вознесенного к вершине власти, и не хотят снова подчиняться таким людям. Кто бы не стоял во главе поселка, ему следует помнить, что бывшие рабы не потерпят над собой нового тирана, и быстро свергнут любого, кто вздумает посягнуть на их свободу.

Хотя еще свежи неприятные воспоминания о королях-чародеях, рабы понимают, насколько волшебник может быть полезен для защиты поселка, и поэтому к магам здесь относятся даже лучше, чем где бы то ни было. Обычно в поселке живут либо маги-хранители, либо сквернители - трения, возникающие между приверженцами этих двух направлений в волшебном искусстве, - прямая угроза общественному спокойствию.

Многие из беглецов в рабстве были художниками, скульпторами и артистами, и в поселках бурлит культурная жизнь. Если вам случится посетить поселок беглых рабов, вы увидите, что их убогие хижины украшены искусно сделанными статуями и картинами, а по вечерам вас развлекут выступления поэтов, бардов, и даже целая труппа актеров порадует вас спектаклем.

Большинство сбежавших рабов еще пребывают в эйфории от обретенной свободы, и в поселках царит атмосфера всеобщего счастья. Однако следует помнить, что многие беглые рабы были солдатами и гладиаторами, и они верят, что лучшее средство решить любой спор - это острие кинжала. В любой момент может проявиться их дикая натура, и прольется кровь.

Каждый - и артист, и гладиатор - помнит, что в любой момент на их поселок могут нагрянуть отряды работорговцев из ближайшего города, и все живут одним днем, стараясь насладиться тем, что имеют.

Поселки Гномов

Вы найдете гномов повсюду. Гномы собираются вместе там, где у них есть общая цель. Гномы хотят построить платный мост - и они поселились на безлюдных берегах

Раздвоенного Языка. Гномы решили, что под Великой Равниной Бивней в недрах земли сокрыты моря - и они основали поселок посреди солончаков и копают колодцы, в надежде найти воду. Другие задумали восстановить былую Славу потерянного Города Королей - и возвели поселение посреди бескрайних просторов песка, когда-то давным-давно поглотившего их древнюю столицу.

Во главе большинства поселков гномов стоит гном, посвятивший себя идее, ради которой и существует поселок. Все остальные следуют его решениям и планам словно приказам. Если старейшина поселка умирает, власть переходит к его ближайшему помощнику, тому, кто поселился в поселке вслед за его основателем, потом ко второму, к третьему и так далее.

В основе культуры гномов лежат семейные ценности. После идеи, которой он посвятил свою жизнь, для гнома самое большое значение имеет семья. Между семьями отношения дружеские и теплые, и они основываются на кодексе чести. Кодекс чести редко нарушается гномами, нарушителей карают изгнанием из поселка. Если вы направитесь в одно из поселений гномов, не забудьте узнать особенности местных обычаев, иначе вы рискуете быть втянуты в кровавую распрю с упрямыми гномами.

Ни в одном из поселков гномов нет Сокрытого Братства. Гномы плохо относятся к волшебникам, и ни одному из них не окажут гостеприимства, разве только маг уже заслужил доверие народа гномов.

Деревни полурослико́в

Полурослики охотятся и собирают коренья в лесах по отрогам Звенящих гор (Я еще расскажу об этом в главе «Племена охотников и собирателей»). Каждое племя состоит из нескольких самостоятельных родов, и каждый род имеет свою строго очерченную территорию.

Тем не менее, каждые 100 дней все племя собирается вместе в небольшой деревне, стоящей посереди леса. Сказать по правде, эта "деревня" - всего лишь каменная пирамида, возвышающаяся над верхушками деревьев, да десяток каменных домов, в которых живет вождь со своими женами, а также жрецы-шаманы племени.

Вождь полурослико́в чем-то похож на королей-чародеев городов. Он - абсолютный властелин над всем на пятьдесят миль вокруг, и он - могущественный волшебник. Тем не менее, все вожди полурослико́в - маги-хранители, а не сквернители, и своим колдовством стараются не навредить лесу. По этому их волшебство слабее магии королей-чародеев, и срок их жизни ограничен тем, что отпустила природа. Во многом, их власть основывается на силе пси.

Деревня играет две важные роли в жизни племени. Во-первых, она не принадлежит ни одному роду в отдельности, и здесь, на ничейной земле, полурослики могут встретиться, не вторгаясь на чужую территорию. Здесь полурослики играют свадьбы, ведут торговлю, обмениваются новостями.

Во-вторых, здесь живет вождь и здесь сосредоточена общественная жизнь племени. Когда полурослики собираются в деревню, они стараются заполучить благосклонность своего вождя, его семьи и старейшин. Полурослики готовят для них подарки – еду, украшения, оружие. Если дары понравятся вождю, он своим волшебством наградит полурослико́в удачей на охоте, потому-то они такие меткие охотники и удачливые звероловы.

Своей волшебной силой вождь племени не только помогает своим подданным охотиться, на нем еще лежит обязанность защищать свое племя и свои земли от чужаков. По этому он может призвать своих подданных как воинов - на войну, или как рабочих - на строительство общественных зданий.

Тем не менее, в укреплениях против других племен нет нужды. Полурослики так хорошо умеют ладить между собой, что никогда не поднимут друг на друга оружие. Даже два вождя, какие не были бы противоречия между племенами, всегда смогут договориться и уладить дело миром.

Прежде чем продолжить рассказ, я должен предостеречь вас, на случай, если вы

загорелись желанием отправиться в гости к полуросликам! Лучший дар, который полурослик может преподнести вождю – это устроить для него пир. А самое лакомое блюдо на пиру – это мясо человека, который забрел в их лес и заблудился, которого выследили и насадили на вертел.

Торговые Дома

Всей торговлей на Ахасе заправляют купцы. Любой товар, в котором нуждается город (и который не производит сам), так или иначе проходит через их руки. Чтобы Тир получил за свое драгоценное железо фарфоровые кувшины из Балика, купец должен приобрести железо в Тире, отвезти его в Балик, найти того, кто даст за него кувшины, отвезти кувшины обратно в Тир, и продать их. Он заработает немало на обоих концах дороги; и это вполне справедливо – если принять во внимание, насколько опасно возить по Ахасу такие грузы.

Город не может существовать без купцов, но от этого горожане не любят их еще больше. Их сказочным богатствам завидуют темплары и аристократы. Короли-чародеи видят в них шпионов, потому что купцы ведут торговлю, не считаясь с границами городов-государств, и не являются ни чьими подданными.

Верхние слои общества их терпят, но никогда по настоящему не принимают в свой круг. Они селятся и ведут торговлю в городах, потому что темплары дают им на это разрешения, но они не считаются гражданами, и защита городских законов на них не распространяется.

Купцам пришлось найти для себя особые формы общественного устройства. Они объединились в предприятия, которые называют Торговыми Династиями, и еще Торговыми или Купеческими Домами. Каждый дом состоит из нескольких подразделений, и каждому назначена своя роль. Купцы, по большей части, не видят выгоды хранить в тайне устройство своего дома, и поэтому можно в общих чертах обрисовать, как торговые дома ведут дела.

Штаб квартира

Каждый торговый дом принадлежит одной семье. В их любимом городе у них есть штаб-квартира. Это обычно большой укрепленный особняк в безопасном месте – подальше от домов аристократов и учреждений темпларов.

Хотя сами купцы никогда об этом не расскажут, можно предположить, что большая часть их богатств хранится в тайных сокровищницах этих особняков. Не стоит и упоминать, что они надежно защищены и от воров и от наемных убийц, и много подземных ходов прорыто на случай, если придется внезапно покинуть особняк.

Всеми делами торговой династии управляет глава, сидя в своем укрепленном доме. Туда все время входят и выходят служащие с самых отдаленных представительств, приносят выручку, докладывают о заключенных сделках, получают указания – глава дома в курсе каждой мелочи.

Хотя в особняке бурлит жизнь, стража у ворот пропускает внутрь только своих; крупные торговые дома полагаются на тайные знаки и пароли.

Все прямые потомки основателя являются совладельцами, но власть принадлежит одному человеку - главе. Своим преемником глава торговой династии назначает того из членов семьи, кого сам выберет. В успешных торговых домах глава относится серьезно к выбору наследника, того кто, способен продолжить и укрепить дело. В противном случае, остальные родственники могут не подержать главу, и выберут нового – или даже позволят династии прекратить существование.

Торговые ряды

У каждой торговой династии, кроме штаб-квартиры, есть свои собственные торговые ряды в пяти - десяти городах. Это длинная череда лавок и складов, где можно найти любой товар, которым торгуют на Ахасе. Когда туда заходит покупатель, ему в помощь дают приказчика, который сопровождает его по всем торговым рядам.

Если посетитель желает продать что-нибудь, он обнаружит, что приказчик готов приобрести практически все. Конечно, есть и ограничения. Во-первых, законы города не должны запрещать торговлю этим товаром.

Во-вторых, этот товар должен обладать очевидной ценностью хотя бы для кого-нибудь где-нибудь. И, наконец, посетитель должен быть готов расстаться со своим имуществом за половину его настоящей цены – или даже за четверть, если покупателя надо искать в другом городе. Когда сделка состоится, посетителю, по его выбору, заплатят деньгами или товарами.

Если посетитель хочет что-нибудь приобрести, приказчик проведет его по всем лавкам торговых рядов и покажет ему все товары, которые интересуют покупателя. Здесь легко найти любой ходовой товар – инструменты, строительные материалы, одежду и тому подобное, а, кроме того, и предметы роскоши – украшения, драгоценные камни, деликатесы, оружие. Хотя покупатель может поторговаться и заставить приказчика немного сбросить цену, тот никогда не уступит товар дешевле его настоящей цены – и, ясное дело, попытается получить гораздо больше. Плату здесь принимают товарами или звонкой монетой.

Торговыми рядами управляют или самые доверенные служащие торговой династии, или сами члены семьи. Они самостоятельно заключают большие сделки, а живут в надежно охраняемых покоях над или под главным торговым этажом. Мне кажется - хотя это лишь предположение - что где-то в этих покоях в тайной сокровищнице хранится оборотный капитал торгового ряда.

Торговые поселения

В самых диких и пустынных уголках Ахаса, вдали от городов, можно найти поселки, основанные купеческими домами. Торговля идет везде, где есть чем и с кем торговать: в Звенящих Горах, где вожди полурослико в меняют твердую древесину на обсидиановые наконечники для копий; в скалистых пустошах, где за свистульки ручной работы три-крины рассчитаются мешками с минералами; и даже на берегах Моря Ила, где великаны за подходящие им по росту шерстяные накидки расплатятся гранитными глыбами.

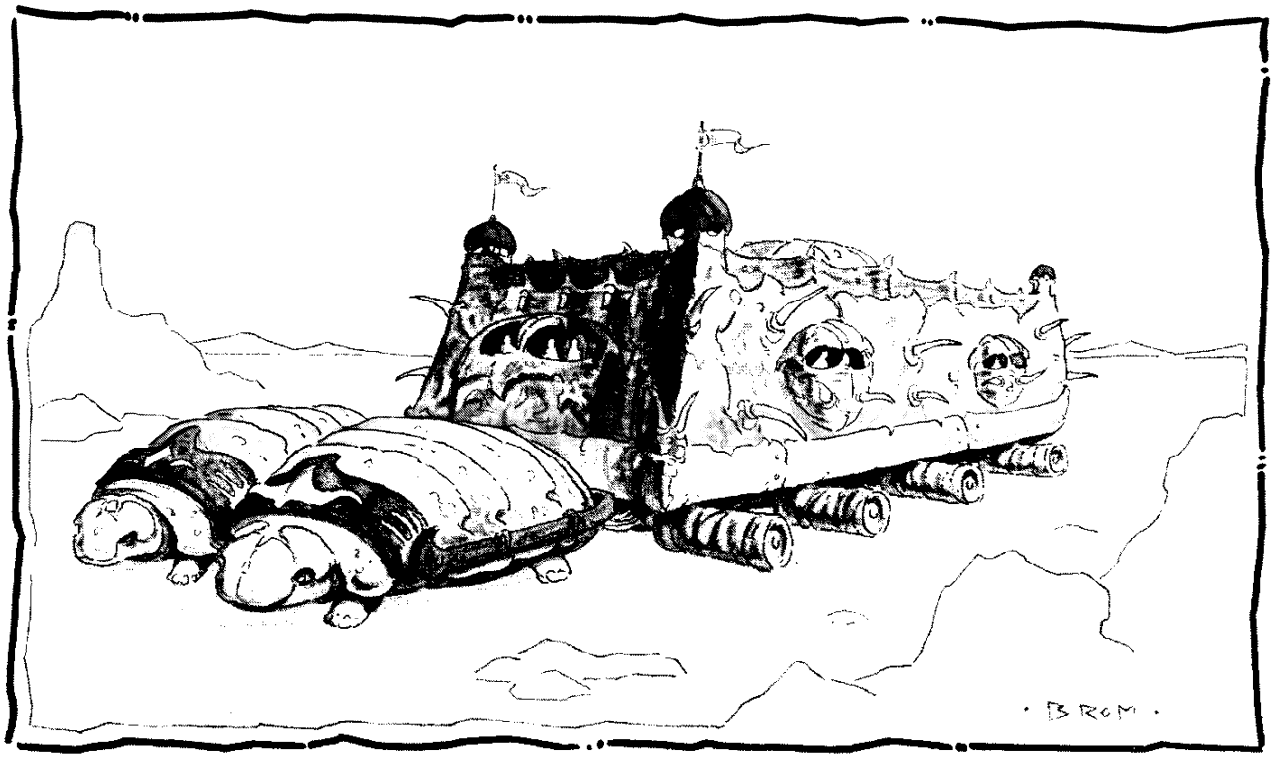
Эти торговые поселения возглавляют самые сильные и уверенные в себе люди, из тех, кто работает на торговые дома. Им приходится иметь дело с самыми дикими и кровожадными существами, им в радость долгие и опасные путешествия за новыми товарами, и они гордятся своим нелегким образом жизни.

К сожалению, жизнь такова, что служащие торговых поселений не живут долго. Они подвергаются наибольшим опасностям, и торговому дому часто приходится набирать новых в замен погибших. Все что у них есть – склад из необожженного кирпича внутри крепости. Чтобы его охранять, торговый дом прибегает к услугам небольшого отряда наемных солдат, а часто – еще и волшебника. Поскольку торговые поселения далеко, их гарнизон не может быть многочисленным.

Торговые поселки часто становятся легкой добычей для разбойников и голодных чудовищ пустыни. Нередко бывает, что караван много дней везет туда припасы, а, прибыв, обнаруживает, что поселок сожжен и разграблен, а все поселенцы – убиты.

Караваны

Торговые дома возят свои товары из города в город при помощи караванов. У каждой торговой династии есть свой взгляд на то, каким должен быть караван, но для всех важно одно – как можно быстрее доставить груз к месту назначения в целости и сохранности.



Есть караваны маленькие и быстрые. Пассажиров и груз везут канки. Если вам выпадет шанс стать пассажиром такого каравана, воспользуйтесь им. Может быть, поначалу страшно взбираться верхом на шестиногое насекомое весом в четыреста фунтов, жвалы которого размером с ногу человека, но вы скоро оцените, как удобно на них ездить. Когда канки идут шагом – кажется, что мчишься как ветер, а когда бегут - что летишь!

Другие караваны состоят из одной-единственной исполинской повозки (агросси), а лучше сказать, целой крепости на колесах, запряженной парой мекилотов. Мекилот – это огромная капризная ящерица в шесть тонн весом и с привычкой обедать своими погонщиками. Агросси практически неприступна, и мало у кого возникает желание нападать на нее. Все пассажиры, груз, погонщики, стража, кроме нескольких верховых дозорных, припасы – все располагается внутри агросси.

Может показаться, что путешествовать таким образом легко и приятно, ведь все что нужно - просто разлеживаться в своей каюте. Если бы! Да я лучше пройду весь путь от Урика до Балика пешком! В агросси жарко и душно, воняет потом немытых существ, и кажется, что путешествие никогда не кончится.

Караваны берут пассажиров, но грузы возят только свои. Конкуренция между торговыми династиями слишком велика, чтобы возить грузы друг для друга, даже чтобы доверить свой товар другому.

Караваны ведет опытный капитан, сам из бывших наемных стражников или солдат. Чтобы охранять караван, капитан сам набирает наемных стражников по одному или сразу отряд целиком.

Как только караван выехал из городских ворот и пока не войдет в другие – слово капитана - закон, а того, кто дерзнет ослушаться его приказов, или казнят, или оставят одного посреди пустыни. Что бы капитан ни делал на мостике, его могут уволить только в одном случае - если он бросит груз. Если груз доставлен к месту назначения – хозяева полагают, что капитан делает свою работу хорошо.

Всех членов торговых домов можно разделить на следующие категории: члены семьи, старшие служащие, служащие, и наемники.

Все члены семьи - в той или иной степени совладельцы торгового дома. Они обычно исполняют разные административные обязанности в штаб-квартире – ведут счета, определяют маршруты караванов, строят планы на будущее. Кроме того, их часто посылают в отдаленные города заведовать торговыми рядами. Очевидно, отношения члена семьи и его дома могут прерваться только в случае самого черного предательства.

Старшие служащие – это те, кого торговый дом нанял и кому доверил право заключать от его имени большие сделки. Их назначают на те должности, которые требуют больших навыков. Это и капитаны караванов, и управляющие торговыми рядами и торговыми поселениями. Старшие служащие исправляют свою должность всю жизнь, и даже могут завещать ее своему сыну или дочери – хотя глава торговой династии может сместить такого наследника, если он не справится со своими обязанностями.

Стоит заметить, что хотя все капитаны караванов и управляющие торговых поселений – старшие служащие, их дети редко наследуют их должности. Не всем удается прожить достаточно долго, чтобы завести семью, а дети тех, кому это удалось, слишком умны, чтобы идти по стопам отцов.

Простые служащие также работают на торговую династию всю жизнь, но их отношения могут быть разорваны просто по желанию членов семьи или старших служащих. Обычно служащие имеют ограниченные полномочия вести дела в той или иной области.

Наемники – это те, кого Торговый Дом нанимает на короткий срок для выполнения какой-нибудь работы. Если работа выполнена хорошо, у наемника есть шанс, что ему поручат подобное задание в будущем.

Устав Купца

Все торговые дома придерживаются строгого кодекса поведения. Этот кодекс называют уставом купца. Ему следуют все - и члены семьи и наемные работники. Хотя у разных торговых домов он отличается, и его держат в секрете, но дружеская беседа и парочка кружек пива развязывает купцам язык.

Я выяснил, что устав купца во всех торговых домах служит одной цели - способствовать торговле и беречь дом от опасностей – королей-чародеев и их слуг. Обычно устав купца включает следующие требования:.

1. Навсегда порвать все прежние связи со своим городом-государством или племенем.
2. Верно служить своему дому, получая установленную плату.
3. Вести дела честно со всеми - будь-то друг, враг, или незнакомец.
4. Не хвастаться деньгами, нажитыми за время службы торговому дому.
5. Соблюдать законы города государства, в котором находишься, и не навлечь на торговый дом гнев короля чародея и его слуг.
6. Вместе с другими купцами сделать очень дорогой жизнь того, кто станет шантажировать, заключать под стражу или иным способом преследовать купцов.

В большинстве торговых домов, нарушение устава - достаточное основание чтобы расторгнуть отношения и со служащим, и со старшим служащим, и даже с членом семьи.

Кочевники-скотоводы

Пастухи странствуют со своими стадами по безбрежным пустыням Ахаса. Они кочуют с места на место, с пастбища на пастбище, ненадолго останавливаясь там, где достаточно воды, травы и кустарника, чтобы и напоить прокормить животных. Когда трава съедена, они собирают свои пожитки и снова отправляются в путь.

Племена пастухов называют дуарами. Они не велики и обычно состоят всего из нескольких семей. Самые большие дуары насчитывают до двенадцати семей. Одной семье, чтобы выжить, нужно иметь не меньше дюжины животных, а всему племени требуется уже 130-150. В выжженных пустынях Ахаса это самое большое стадо, которое может найти прокорм. Если вместе станут путешествовать больше дюжины

семей, то они не найдут достаточно пищи для своих слишком многочисленных стад.

Большинство кочевых племен разводят эрдлу. Эрдлу - это большая нелетающая птица. Вместо перьев ее тело покрывают красные и серые чешуйки. Весят эрдлу со взрослого человека, а ростом они выше эльфа. Их длинные, сильные лапы позволяют бежать с поистине невероятной скоростью не одну сотню ярдов. На лапах у эрдлу – по четыре пальца, заканчивающихся острыми как бритва когтями.

По бокам массивных, округлых тел этих птиц сохранились бесполезные крылья , а на длинной гибкой желтой шее держится маленькая голова с большим изогнутым клювом. Клюв служит эрдлу и инструментом и оружием: он годится и чтобы выкапывать съедобные коренья среди колючих сорняков, и чтобы пробить сердце хищника или же пообедать неосторожной ящерицей.

Когда мне впервые предложили отведать яйца эрдлу, я чуть было не отказался. Они отвратительны на вид, и мне казалось, что под морщинистой кожистой скорлупой не может скрываться что-либо съедобное. Как же я ошибался! Яйца эрдлу - это угощение, которым не стоит пренебрегать! Если их есть сырыми, как обычно и поступают пастухи на переходах, то красный, обладающий мясным, пряным вкусом желток прекрасно утоляет голод и дарит новые силы. А если сварить белки, то выйдет некое подобие пирога из пористого теста, на вкус чем-то напоминающее острый сыр. В любом случае, яйца эрдлу – это великолепная пища, питаясь которой человек не нуждается ни в какой в другой на протяжении многих месяцев, а если пить яйца сырыми, то около недели можно прожить и без воды.

Эрдлу дает пастухам все необходимое для выживания в пустыне. Когда птица становится слишком старой и не может бегать со стадом, из ее мяса варят суп. Один из лучших ножей, которым я когда-либо владел, был сделан из когтя эрдлу. С незапамятных времен из клювов этих птиц пастухи изготавливают наконечники копий, из чешуйчатой кожи мастерят доспехи, а из шейных сухожилий – тетивы для луков.

Учитывая ценность такого зверя, немудрено, что люди, разумные народы и всевозможные твари, обитающие в пустынях, видят в эрдлу заманчивую добычу. День и ночь пастухам приходится охранять свои стада от несметного количества разбойников, воров и чудовищ, или убегая, или вступая в сражение.

Нетрудно догадаться, что большинство пастухов – умелые воины, но даже эти закаленные бойцы считают, что бой, которого удалось избежать – это выигранный бой. Тем не менее, кочевники гостеприимны, особенно, если им удается разговорить гостя и выведать у него слухи о возможных опасностях, грозящих стаду и пастухам, например таких, как появившийся в ближайших окрестностях дракон или банда разбойников.

Обычно, дуар возглавляет волшебник. Это всегда хранитель, и никогда – скверниτель; пастухи всем сердцем ненавидят тех, кто лишает их плодородных земель и сочных пастбищ. Самый мудрый представитель каждой из семей служит советником вождю, хотя в каждом из племен значение таких советников и вес их слов различны.

Кочевники питают глубокое, прочное уважение к друидам. Когда путь племени лежит через края, которые, по мнению старейшин племени, находятся под защитой друида, ему всегда оставляют пищу и другие дары. Жрецы стихий также всегда желанные гости среди пастухов, а их волшебство всегда востребовано при защите стад. Зато темплар вряд ли вернется живым со стоянки кочевников – они высоко ценят свою свободу и видят в прислужниках королей-чародеев предвестников рабства.

Эльфийские кочевые племена

Многие из эльфийских племен стали торговать, некоторые пошли по пути грабежей, но сама природа создала эльфов для жизни кочевников и пастухов. В них соединены вольный дух и тяга к странствиям, которых не встретишь ни у одной другой расы Ахаса. И это свободолюбие дает повод представителям других рас считать эльфов обманщиками и лентяями – и, даже я не могу не согласиться с этим, если смотрю на них глазами честного ремесленника или трудолюбивого купца-караванщика.

Другие народы не понимают их легкомысленного отношения к жизни. Эльфы считают, что короткая, но яркая жизнь лучше, чем долгая и безрадостная. К жизни в смертоносных, жестоких пустынях они приспособились весьма необычным образом: они принимают неизбежность

смерти и страданий, даже не пытаясь их избежать. Будущее видится им мрачным и жестоким – поэтому надо наслаждаться жизнью сейчас, пока есть возможность!

Ясно, что такое мировоззрение делает эльфов коварными, лживыми и даже опасными в глазах их соседей и чужестранцев – но только не внутри эльфийского племени, где строгие правила взаимоотношений регулируют вольности, которые может допустить эльф по отношению к личности и имуществу своих сородичей. И, конечно, эти правила действуют только по отношению к членам племени, и чужестранец (будь то эльф или кто другой) остается предоставленным самому себе.

Столь легкое отношение к окружающему миру сказывается даже на отношениях между мужчинами и женщинами.

Когда молодой воин желает найти себе спутницу жизни, он отправляется в путешествие и скрытно следит за другими эльфийскими племенами. Когда он видит ту, что подходит ему, он следует за ее племенем, выжидая удобный момент, чтобы выкрасть ее из лагеря.

Если они уже знакомы и нравятся друг другу, то девушка не станет заставлять своего похитителя долго ждать и будет сопротивляться только для вида; но если она не желает идти с ним, то этому воину придется долго ждать шанса похитить ее – и, когда ему представится этот шанс, он вполне может пасть от рук своей жертвы.

Стоит заметить, что мне встречались также и эльфийские женщины, которые, желая остаться в своем племени, точно таким же способом выкрадывали своего возлюбленного.

Когда похищенный эльф (независимо от пола) прибывает в лагерь своего похитителя, то к прежним его соплеменникам отправляют гонца с вестями о благополучном прибытии молодоженов. Похищенный становится полноправным членом своего нового племени, и все связи с прежним племенем рвутся навсегда. Даже если он вздумает вернуться, то к нему будут относиться как к чужаку. Этот обычай может показаться жестоким, но я сомневаюсь, что без него хотя бы половина браков между эльфами длилась больше нескольких недель.

Не только необычные культурные традиции отличают эльфов от других кочевников. Эльфы бегают быстрее эрдлу, и стада эрдлу только тормозят племя, поэтому эльфийские племена предпочитают вместо них разводить канков. Честно говоря, эти гигантские насекомые – не самый удачный выбор для пастуха, но они превосходно подходят к характеру и образу жизни эльфов.

Канки всеядны, и это позволяет их пастухам уходить далеко вглубь пустыни и оставаться там надолго. Канки – общественные насекомые, в их семьях особи делятся на стражников и производителей пищи, во главе всего сообщества стоит королева (матка). Эльфам не нужно много заботиться о своих животных, что позволяет им полностью отдаваться своему любимому времяпрепровождению: пышным пирам и неумеренному веселью.

Конечно, хватает и недостатков. Единственная пища, которую дает канк – это густой зеленый мед, выделяемый производителями пищи и хранимый на брюшках в больших глобулах (шариках размером с дыню). Когда после остановки племя решает продолжить путь, то оно вынужденно либо двигаться со скоростью канков-производителей пищи, что по эльфийским меркам слишком медленно, либо удалить глобулы с брюшек всех производителей пищи. Несмотря на то, что мед канков весьма сытен и превосходно восстанавливает силы, если на протяжении двух-трех недель питаться только им, не употребляя в пищу овощей и фруктов, то начинаешь слабеть и терять вес как будто от голода. Кроме того, мясо канков несъедобно. Тело убитого канка начинает так жутко вонять, что никто не в силах подойти близко, не то что употреблять его в пищу.

Единственная польза от канков, кроме меда - это хитиновый доспех (если конечно у эльфа хватит терпения сесть за пределами лагеря и выскрести песком остатки вонючего мяса с внутренней поверхности панциря насекомого). В итоге, эльфам приходится тратить больше времени на охоту и

собирательство, чем другим кочевым племенам. И когда охотники не принесли добычи, или когда собирательство не может дать племени все необходимое для жизни, эльфы бывают вынуждены оставить свою свободную жизнь и стать заняться торговлей или разбоем.

Племена разбойников

Никто не возразит мне, если я скажу, что разбойники – это паразиты пустыни. Они или слишком ленивы, или просто неспособны обеспечить сами себя всем необходимым, и поэтому они добывают еду и одежду, грабя торговые караваны, одинокие поселения, отшельников и даже поля вокруг городов королей-чародеев. Разбойничье племя может быть большим или маленьким, в зависимости от того, где они орудуют и кого грабят: от дюжины до нескольких сотен существ.

Может быть, разбойники - головорезы и мерзавцы, но они вовсе не дураки. Они никогда не нападут на противника, способного оказать достойное сопротивление. Так, банда из одного или двух десятков не станет связываться с большим, чем отшельники и небольшие караваны. На караваны обрушиваются уже сотни налетчиков, а деревни грабят племена, чья численность может достигать тысячи воинов.

Обычно, разбойники устраивают свои жилища в каком-нибудь недоступном месте, например, в скалистых пустошах или тайном оазисе посреди солончака. Поселения хорошо спрятаны и расположены вдалеке от обжитых мест и, чтобы их обнаружить и уничтожить требуется много времени и сил. Эта стратегия работает превосходно – поселки разбойников, уничтоженные за преступления их обитателей, можно сосчитать по пальцам одной руки.

Как правило, власть в таких племенах основана на насилии и тот, кто обладает наибольшим могуществом (часто маг-скверниитель), становится предводителем, а все наиболее сильные и опасные входят в его ближайшее окружение, и вожак не жалеет щедрых даров и сладкой лести чтобы заручиться их поддержкой. Остальных держат в узде с помощью грубой силы. Если предводитель – колдун, то он вряд ли потерпит другого обладателя магической силы близ себя. Если предводитель магией не владеет, то, скорее всего, одним из его приближенных будет скверниитель, ревностно следящий за своим положением в племени.

Беглые рабы

Когда рабы бегут от своих господ, то чаще всего, находят приют в одном из поселков освобожденных рабов, разбросанных по Ахасу. Обычно беглые рабы живут разбоем, так как им не хватает умений, необходимых чтобы выжить в пустыне.

Бывшие рабы не менее жестоки и агрессивны, чем другие разбойники, но они редко причиняют вред другим поселениям, путешественникам и отшельникам. Их внимание сосредоточено на городах-государствах и груженых товаром караванах. Мы можем простить им жестокость, потому что они ведут войну со своими бывшими господами. Известны случаи, когда рабы нападали на караваны и экспедиции templаров, подвергаясь огромному риску и зная, что вообще не захватят добычи!

Важно, что племена рабов отличаются от остальных разбойничьих племен в нескольких отношениях. Во-первых, в других рабах они всегда видят своих союзников и единомышленников. В племя принимают только тех, кто сам раньше был рабом, а при нападении на караван, в первую очередь освобождают невольников. После этого им или укажут дорогу до ближайшего оазиса и дадут с собой достаточно еды и воды, чтобы добраться до него; или, что более вероятно, предложат присоединиться к племени.

Во-вторых, те, кто когда-то были рабами, с большим подозрением относятся к обладателям магических умений и никогда не позволят магу править собой. Племя обычно возглавляют бывшие рабы, солдаты и, иногда, гладиаторы.

Наконец, если обычные банды разбойников состоят из одной расы, то среди беглых рабов попадаются самые разные существа. Раз в городах-государствах держат в рабстве все народы Ахаса, то неудивительно, что все они представлены в племенах бывших невольников.

Племена Великанов

Племена великанов живут на островах в Море Ила, в основном на тех, что находятся близ Устья Раздвоенного языка. Время от времени великаны переходят вброд через море и разоряют поля вокруг одного из городов или грабят какой-нибудь злополучный поселок. А потом они отправляются обратно на свои недоступные людям острова, уверенные в собственной безнаказанности.

К счастью, великаны не такой уж и злой народ и с удовольствием побеседуют с вами, в тот момент конечно, когда они не грабят ваш дом. Я говорил с несколькими из них, и у меня сложилось впечатление, что разбой – не основной их промысел, напротив, основная их часть разводит эрдлу и канков.

Живут великаны в огромных каменных хижинах, сложенных в форме пчелиного улья, состоящих всего из одной комнаты. Вдоль стен стоят лавки, а посредине комнаты находится очаг, на котором готовят еду. Дым выходит через небольшое отверстие в потолке над очагом. Отношение к порядку в доме сильно различается – в некоторых жилищах хозяева тщательно наводят чистоту, а другие так захламлены, что даже существу обычных размеров сложно найти свободное место, чтобы присесть и отдохнуть.

Здесь я должен вас предупредить, что в обращении с великанами никогда нельзя позволять себе две вещи.

Во-первых, никогда не думайте, что раз вы увидели великана, то он поспешит напасть на вас. Великаны отправляются на побережье, имея вполне определенную цель, и не стану беспокоить тех, кто не стоит у них на пути. Тем не менее, великаны приходят в дикую ярость, если на них нападают только из-за подозрений в недобрых намерениях.

Во-вторых, никогда не появляйтесь на их островах без приглашения. Великаны – раса, которая очень ценит вежливость и, поэтому, им даже не придет в голову без приглашения посетить ваш дом, при условии, конечно, что они не собираются вас ограбить. Они ждут, что вы тоже будете соблюдать это правило.

Племена три-кринов

Большинство три-кринов – охотники(см. «Племена охотников и собирателей»), но иногда голод заставляет их нападать на караваны и поселки. Бывает, три-крины прячутся на полях на окраинах городов, и охотятся на рабов, возделывающих поля. Начиная употреблять в пищу других разумных существ, три-крины переходят тонкую грань между охотой и разбоем.

Три-крины не нуждаются во сне, и это делает их очень опасными противниками. Когда они преследуют караван, они могут быстро догнать его и напасть без отдыха и промедления. Если же три-крины хотят разграбить поселок, их способность бодрствовать круглые сутки представляет не меньшую угрозу: после двух – трех дней непрерывной, круглосуточной осады даже самые храбрые защитники будут вымотаны до предела. (превратятся в комок дрожащих нервов).

Три-крина интересует еда, а не материальные ценности: эти насекомые съедают все живое, что находят, но почти никогда не берут с собой того, что не может быть использовано сразу же. Однажды мне повстречалась банда мародеров, следовавших за стаей три-кринов и собиравших то, что оставалось от их жертв. Прошло шесть месяцев, и я повстречал эту банду снова, у них было все, что они успели тогда награбить и даже больше, но вот с жизнью им пришлось расстаться, став обедом для проголодавшихся насекомых.

Три-крины – вполне разумны, и поэтому возможно прийти в их лагерь и вступить в беседу, не став очередным их блюдом. Но я бы не пошел на такой риск. Даже одинокий три-крин ненадежен и вероломен, стоит ли доверять целой стае?

Племена полурослико́в

Хотя обычно полурослики занимаются охотой и собирательством (см. племена охотников и собирателей), бывает, что они спускаются с гор в поисках подарка для своего вождя, что обычно происходит, если одно из племен совершило что-то недопустимое по отношению к своему предводителю или другому племени. Полурослики свободны от чувства частной собственности, а все, что движется, воспринимают как подходящую пищу, поэтому сложно сопоставлять их с другими разбойниками – их понятия о морали, о том, что является добром и что преступлением, настолько отличаются от привычных нам, что было бы глупо осуждать их через наши понятия о нравственности.

Но это не отменяет совершенного ими. Они подкрадываются к каравану на привале, проникают в деревню, а иногда даже в город, и уносят с собой все, до чего могут добраться: имущество, животных, людей. Животных (а иногда и людей) съедают незамедлительно, а материальные ценности и пленников забирают и преподносят вождю в дар.

Налетчиков возглавляет предводитель клана, часто владеющий значительными психическими силами. Если задача - выкрасть необходимое - в первую ночь оказывается непосильной, то психик использует свое могущество для успешного отступления соплеменников. Тогда полурослики приходят и на следующую ночь с новым планом нападения, а если и на этот раз их ждет неудача, то в ночь после той ночи и так далее. Нападения не прекратятся до тех пор, пока не будет выкрадено то, за чем они пришли – либо пока отряд не будет поголовно уничтожен.

С разбойными отрядами полурослико́в связано еще две любопытных особенности. Во-первых, даже сами разбойники не смогут точно сказать, за чем же они пришли. Они забирают себе все подряд, пока их предводитель не заявит о том, что, наконец, им в руки попалась вещь достаточной ценности, чтобы понравиться вождю. Это может быть самое обыкновенное седло для канка, а могут быть и богато инкрустированные ножны для волшебного клинка. Во-вторых, если полуро́слика удается взять в плен, то он отказывается от еды и воды, пытаясь уморить себя голодом, но при этом и не пытается бежать, воспринимая мучительную смерть как жертвоприношение своему вождю.

Эльфийские племена

Иногда эльфийские племена торговцев и кочевников чтобы выжить бывают вынуждены приняться за воровство. Обычно это происходит, если какое-нибудь несчастье вынуждает их оставить привычную жизнь, например, потеря груза или гибель стада канков. Как правило, если племя вновь встает на ноги, то налеты прекращаются, и те, кто нападали на караван вчера, завтра сами могут отправиться в путь с товарами на продажу.

Нападения эльфов не такие жестокие, как нападения других разбойников. Сперва они устраивают какой-нибудь отвлекающий маневр, например поджог, а потом проникают в лагерь и молниеносно его обворовывают. Если племя раньше занималось торговлей, то выкрадываются в основном товары, если же нападают прежние кочевники, то для них нет ничего более ценного чем канки. После того как эльфы взяли все что хотели и могли, они покидают лагерь со скоростью, обыкновенной только для их расы, останавливаясь только чтобы обезвредить все то, что пригодилось бы в погоне за ними, как, например, верховые канки. Эльфы берут все, что способны унести, но пойдут на убийство, только если кто-то встает между ними и их добычей.

Более подробно об эльфах можно почитать в главах о кочевниках-скотоводах и торговых династиях.

Племена охотников и собирателей

Небольшое племя может выжить в пустыне, собирая съедобные растения и добывая мясо на охоте. Такие племена обычно малочисленны – от десяти до

пятидесяти членов, а культура их крайне проста и практична. В свободное время они изготовляют одежду и оружие, обустраивают жилища, а большую часть дня они проводят в поиске съедобных трав или выслеживая зверя.

На всем Ахасе нет культуры более примитивной, как нет и более свободной. Они странствуют по всему Ахасу, не обращая на границы цивилизованных областей, их интересует только дичь, и они идут по ее следу, куда бы он ни привел. Их жизнь тяжела и обрывается рано, но все что они делают, они делают для себя. Если охотник не голоден, он не охотится; если у него есть тугой лук и полный колчан стрел, он не станет делать новые; если его семья может укрыться ночью в шатре, ему не нужен другой.

Чаще всего так живут племена три-кринов и полурослико в, но случается, что на этот путь встают и другие разумные народы. Люди недостаточно выносливы для такой жизни в суровой пустыне, и в своих странствиях я ни разу не видел человеческого племени охотников или собирателей.

Три-крины

Три-крины - прирожденные охотники. Их стаи, которые могут насчитывать до 25 особей, непрестанно рыщут по пустыне в поисках свежего мяса, редко прерываясь на что-либо другое, чаще всего - на изготовление оружия. Они никогда не спят, лишь изредка нуждаясь в отдыхе.

В отличие от других кочевых племен, у три-кринов нет шатров или другого имущества, и с собой они не берут ничего, что не могут унести в своих жвалах. Обычно три-крины не охотятся на других разумных существ, (кроме эльфов), если только голод не вынудит их нападать на караваны и так пополнять ряды разбойников Ахаса.

В стае действует жесткий порядок власти. Самый сильный и драчливый становится вожаком. Тот, кто немного ему уступает, становится вторым, и так лестница продолжается дальше. А если возникают сомнения, кто из двух соплеменников должен признать превосходство другого, то между ними происходит схватка, длящаяся до тех пор, пока один из соперников не сдастся или пока он не упадет мертвым. После того как она закончится, между прежними соперниками не остается ни следа вражды или неприязни, и, восстановив порядок взаимоотношений, оба продолжают заниматься своими делами, ничуть не опасаясь мести, и твердо уверенные в том, что занимают в своей стае должное положение и находятся в безопасности.

Это странное, необычное стайное чувство со стороны выглядит как сочетание задиристости, враждебности друг к другу и в то же время преданности общим интересам. Инстинкт этот настолько силен, что даже если по стечению обстоятельств три-крин попадает в компанию других существ, то он пытается воссоздать привычный ему порядок, при помощи насилия и запугивания стараясь подчинить себе остальных членов своей новой ‘стаи’. Встретив отпор и потерпев в неудачу в соперничестве, три-крин признает победителя вожаком стаи и свое подчиненное положение, беспрекословно выполняя любые требования старшего по положению.

Присоединившись к группе, три-крин остается ей верным и преданным до тех пор, пока по крайней мере двое не объединятся против него в борьбе за власть – тогда он убеждается в том, что они подло желают убить его и покидает своих прежних «соплеменников» при первой возможности.

Полурослики

Дикие полурослики обитают в лесах вдоль хребтов Звенящих гор. Они живут кланами численностью от 30 до 75 членов. Каждый клан ведет охоту и собирательство на своей строго очерченной территории размером в 20-30 квадратных миль. Обычно столь малого клочка земли не достаточно, чтобы прокормить столько ртов, но Лесистый Кряж поражает обилием как животной, так и растительной жизни.

Границы территорий кланов соблюдаются очень тщательно и их

нарушение, несомненно, может привести к ссоре и даже вооруженному столкновению. Полурослик никогда не сделает ничего, что может оскорбить его сородича. Любой из них знает, что единственный путь к процветанию и могуществу каждого из кланов – это уважение прав и собственности других. (Возможно, у этих дикарей есть чему поучиться даже королям-чародеям).

Когда какое-либо несчастье приходит к одному из кланов полурослико в, это не заставляет их воровать у своих соседей. Напротив, весь клан отправляется к вождю племени (или иногда посылают только вестника). Вождь племени (см. Поселки Ахаса) видя, что беда пришла на земли его подданных, оказывает посильную помощь, а если он не может предоставить все необходимое сам, то обращается к другим кланам. Такой обычай действует и среди вождей племен, и если один из них столкнулся с трудностями, которые не может преодолеть сам, то для его братьев дело чести – помогать ему всеми силами. Эта традиция прочно укоренилась в сознании полурослико в и стала почти инстинктом. Ни один клан не пойдет с оружием на другой, потому что они знают, что это не в их интересах.

К сожалению для нас, все это справедливо только для отношений между самими полурослико ками. Любое другое существо они рассматривают только с одной стороны – как дичь для мясной похлебки, или же, если незваных гостей слишком много, как тех, у кого можно что-нибудь украсть. Плененные люди и нелюди – считаются особым лакомством, которое охотники обычно приносят в дар своему вождю, но могут и съесть на месте, если они голодны и в последнее время были неудачливы в своем промысле.

Вдали от своих соплеменников полурослико ки осторожны и недоверчивы. Однажды я спросил одного полурослика, отчего это, а он со злобой посмотрел на меня и совершенно серьезно ответил:.

- Я знаю, что у тебя на уме! В таком как я не так много мяса, но хватит, чтобы перекусить, когда другая еда закончится.

Я, конечно, попытался убедить его в том, что поедание пленников – дело весьма необычное для людей, но мой маленький друг так и не смог в это поверить. Он остался в твердом убеждении, что когда дело касается обеда, единственная раса, которой можно доверять – твоя собственная и никакая другая.

Отшельники

Отшельником может стать представитель любой расы и любого уклада жизни. Их изгнали соплеменники, или они решили добровольно уйти от мира. Они живут в одиночестве вдали от постоянных поселений людей и других существ. Пропитание им приносят занятия собирательством и разведением животных, но иногда в дополнение они промышляют охотой. Они редко становятся кочевниками, ведь даже самый бесплодный и выжженный клочок земли Ахаса способен дать пищу одному человеку, если он владеет необходимыми для выживания в пустыне навыками и не слишком разборчив в еде.

Отшельники, как правило, живут возле источников воды, но их жилища обнаружить нелегко. Вода привлекает к себе различных существ, среди которых люди далеко не самые опасные, поэтому одинокий житель пустыни предпочтет не показываться на глаза, а свое жилище укроет в недоступном для других месте, чего бы это ему не стоило.

Изредка те из отшельников, что не по своей воле оставили населенные земли, покидают свое укрытие и стараются завязать беседу с путешественниками, выглядящими не слишком угрожающе. Если вам встретится один из них, то не удивляйтесь бессвязности и возбужденности его речи, не сердитесь, если в его словах случайно проскользнет грубая или обидная фраза, и если он не дает вам вставить в разговор ни слова - ничего оскорбительного ваш собеседник сказать не хотел. Помните, что большинство отшельников так давно не общались с другими людьми, что почти разучились вести разговор.

Иные из этих одиночек безумны и опасны. Если вы, приближаясь к колодцу, который, казалось бы, давным-давно заброшен, посмотрите внимательно, то можете увидеть знаки смертельной опасности - обглоданный скелет, брошенную повозку, потерянное оружие. Обычно отшельники боятся пришельцев, считая, что посетители источника представляют угрозу для их жизни или же обкрадывают их. Впрочем, они редко они вступают в открытое противостояние с превосходящим числом противников, готовых на все ради воды. Отшельники могут быть безумными, но они не глупы. Они предпочтут захватить своих врагов врасплох, напав во время привала, ночью, когда их жертвы мирно спят.

Причин, которые заставляют вести уединенную жизнь в пустыне может быть великое множество, но среди них я назову две, которые встречаются особенно часто, насколько часто можно вообще встретить отшельника.

Мастера Незримого пути

Те, кто достигли в искусстве Пси высот, недоступных простому смертному, славятся далеко за пределами своего города. Их постоянно преследуют те, кто хотят стать их учениками, да еще молодые психоники, желающие победить известных мастеров прославиться сами.

Часто психоники, достигшие совершенства в своем искусстве, становятся учителями (тем более что у них есть возможность запросить за свои услуги поистине огромные деньги), а с юными честолюбцами расправляются быстро и безжалостно. Но когда это происходит слишком часто, мастера Незримого Пути понимают, что их собственное развитие остановилось. Вместо занятий и медитаций много времени приходится тратить на преподавание основ своего искусства и на тщетные попытки прекратить бесконечный поток психоников средней руки одержимых манией величия.

Когда это происходит, они оставляют свои школы на доверенных последователей и учеников или просто бросают все и бегут в пустыню. Они ищут ранее неизвестный или редко используемый колодец и воздвигают близ него небольшую крепость, из которой не выходят, предаваясь медитации в спокойствии и мире, которых не найдешь в городе.

Обычно, мастеров сопровождает несколько преданных учеников, прислуживающих своим учителям и охраняющих их покой, поэтому можно было бы поспорить с тем, что адепты Незримого Пути это отшельники. На самом же деле человек окруженный стражниками и сидящий в трансе дни напролет, столь же одинок, как если бы он сидел на вершине горы, и вокруг на сотни миль не было бы ни души. Тот же, кто потревожит психоника в его уединении, сразу же поймет, что сделал ошибку. Однажды я встретил племя эльфов, бесцельно бродящих по пустыне, голодных и изможденных; в том, что они погибнут в течение ближайших нескольких дней, не было никакого сомнения. Позже я узнал, что они прервали медитацию одного могущественного мастера, пытаясь ограбить его жилище.

Друиды

Друиды – это независимые жрецы, которые поклоняются и находят покровительство у различных духов земли. Они молятся определенному участку природы (например, оазису, скале особой формы, клочку земли, где еще растет трава), охраняют его и ухаживают за ним. В ответ духи жизни даруют друидам магическую силу.

Чтобы успешно исполнять свой долг, друид должен постоянно находиться возле своей хранимой земли – той территории, что находится под его защитой. Обычно, это значит, что он живет в сердце пустыни, отрезанный от остального мира, существуя за счет даров природы и щедрости духа, которому он служит.

Обычно, друиды и их земля столь близки друг другу, что они не желают общаться с теми, кто проходит через их владения. Напротив, они следят за пришельцами издалека, и обнаруживают свое присутствие, только если среди своих гостей увидят волшебника-сквернителя или если гости нанесут вред той части природы что принадлежит духу, которому поклоняется друид. Друид обнаруживает свое присутствие, только когда он нападает на своих врагов. Всю свою немалую мощь он направит чтобы уничтожить или изгнать со своей земли сквернителей и всех, кто не питает должного уважения к его земле.

К счастью, друиды понимают, что использование земли и ее осквернение – это не одно и то же. Те, с кем мне довелось беседовать, были твердо уверены в том, что земля общая для всех и все существа, будь они разумны или нет, могут пользоваться ее дарами. Они утверждают, что никогда не используют свою силу ни на что, кроме защиты своей хранимой земли от поругания.

Глава 3: География Ахаса

Хотя почти весь Ахас - безжизненная, опаленная солнцем пустыня, нельзя сказать, что пейзажи Ахаса унылы и однообразны. Наоборот, за каждым следующим холмом, с вершины каждой новой песчаной дюны открывается вид еще красивее предыдущего. В своих путешествиях я бывал поражен величием этой удивительной земли, испуган бессердечием и жестокостью ее обитателей, ошеломлен безграничной силой Стихий Природы, но мне никогда не становилось скучно.

Всех моих скромных способностей географа не хватит на то, чтобы передать красоту и великолепие Ахаса. Я могу написать о бурях, поднимающихся на Море Ила, о том, как ветер поднимает в воздух стену серебристой пыли, и как затем она низвергается с высоты десяти тысяч футов, разбиваясь о берег, словно падающая гора. Я могу рассказать, как теряешь рассудок и плывешь по волнам блаженства, вдохнув таинственного золотистого пара в Желтых Пещерах, или о том, как захватывает дух, когда спускаешься по скользким черным склонам Дымящейся Короны. Я могу напугать вас историями о том, как легко заблудится в лесу, и как голодные полурослики устоят на вас охоту. Возможно, я даже заставлю ваши глаза слезиться, рассказав о том, каково в ветреный день идти через соляное поле. Но это будут лишь слова, а никакими словами не выразить очарование и великолепие Ахаса.

На Ахасе есть сотни различных ландшафтов, от выровненных ветром каменистых равнин до изрезанных ущельями скалистых пустошей, от всхолмленных дюнами песков до зазубренных курумов. К сожалению, все уголки Ахаса подробно описать невозможно, по крайне мере за дни, отпущенные человеку природой. Вместо этого я расскажу то, что знаю о четырех основных частях Ахаса - о Море Ила, Равнинах, Звенящих горах и Дальнеземье. Вооружившись этими знаниями, вы должны посмотреть Ахас своими собственными глазами. Наверно, так и должно быть - каждый должен найти свою дорогу по величественным просторам нашего мира.

Море Ила

В центре обитаемых земель Ахаса лежит обширная, глубокая котловина, которую называют Морем Ила. Это колоссальная впадина наполнена мельчайшими частицами ила и пыли, которую за многие тысячелетия нанесло сюда ветром.

Многие путешественники уверяют, что когда-то Море Ила было наполнено водой. В это трудно поверить, но такое мнение не стоит полностью отбрасывать, ведь определенное сходство между водой и той похожей на пыль субстанцией, наполняющей теперь Море Ила, действительно есть: они имеют плоскую поверхность, они заполняют низменности, и в них тонут тяжелые предметы. Хотя не похоже, что сама вода превратилась в пыль, но вполне возможно, что когда-то эта впадина действительно была наполнена жидкостью, а не пылью.

В безветренные дни, хотя их почти и не бывает, Море Ила выглядит как бескрайняя серебристо-розовая равнина. Иногда поверхность Моря Ила ровная как стол, и это гигантское скопление пыли можно окинуть взглядом вплоть до самого горизонта; но чаще видны большие дюны, по форме напоминающие звезды, или высокие валы. Иногда на поверхности ила образуется крупная рябь, и тогда Море Ила становится похоже на безбрежное серое озеро, волны которого застыли, как будто их кто-то внезапно заморозил.

Но обычно Море Ила вообще не видно. Малейший ветерок поднимает клубы ила, которые висят в воздухе, словно перламутровый туман. Невозможно различить, где заканчивается пыльная мгла и начинается толща ила. Море превращается в бесконечное пыльное марево, в котором не возможно ничего разглядеть ни вблизи, ни вдали.

Когда поднимается сильный ветер (а так и бывает довольно часто), Море Ила превращается в клокочущую пыльную тучу, ее края обагрены светом солнца, а внутри темно, как в чреве дракона. Если в такой день встать у берега, нельзя разглядеть ничего дальше вытянутой руки. Пыль покрывает

одежду, лезет в ноздри, забивается в легкие. Не видно ни неба, ни земли, при ходьбе ноги увязают в густом слое пыли. Легко сбиться с пути и заблудится, и, если не повезет, то и навсегда сгинуть в пыльной пучине.

Когда море штормит, ветер ревет над Морем Ила, словно раненый мекилот. Если вы углубились в Море Ила на пятьдесят миль, ничего другого не остается, как где-нибудь укрыться и пережидать бурю. Бывают дни, когда тучи ила поднимаются на тысячи футов, закрывая солнечный свет, и день превращается в ночь. Дышать можно только через смоченную водой повязку, и нельзя оставаться на открытом воздухе дольше нескольких минут - засыплет толстым слоем серого порошка.

Даже если во время бури ветер дул всего несколько часов, после того как он утихнет, пыль еще долго висит в воздухе. Может пройти несколько дней, прежде чем пыль осядет, и можно будет двигаться дальше, и больше недели, прежде чем дымка полностью рассеется.

Даже в штиль Море Ила нельзя назвать гостеприимным местом. Ил слишком рыхлый, чтобы ходить по нему, и слишком глубокий, чтобы можно было перейти Море Ила в брод. Человек, отважившийся на это, неизбежно утонет в толще ила, серый порошок забьется в его легкие, и он умрет от удушья в ужасных муках.

Как и стоило ожидать, Море Ила практически не изучено, поскольку по нему путешествовать очень трудно, хотя были и те, кто все-таки пытался его исследовать. Я не из числа этих глупцов, поэтому должен признать, что то немногое, что мне известно о Море Ила, (за исключением того, что я сам видел на его берегах), получено мной из вторых и даже третьих рук. Так что я снимаю с себя всякую ответственность за все советы о способах передвижения в этих местах.

Способы передвижения

Насколько я знаю, существует три способа путешествовать по Морю Ила: лететь над ним, идти в брод и левитировать над ним. Иногда используют и другие способы передвигаться по поверхности этого скопления ила, и наверняка со временем придумают какие-нибудь еще, но пока путнику приходится выбирать из этих трех.

Полет

Наиболее комфортно путешествие через бескрайние просторы пыльного моря для существ, способных летать. Путешествие по воздуху наименее опасно, поскольку многие опасности остаются далеко внизу, и можно еще издали разглядеть остальные, например песчаный шторм или летающих хищников. К сожалению, такая возможность недоступна для людей и многих других бескрылых разумных существ. Кроме того, если средство полета подведет путника, его поглотит пыльная пучина.

Конечно, можно летать с помощью волшебной силы или искусства Пси, но тех, кто наделен сверхъестественными способностями, довольно немного. Тех же, кто отважится на такое путешествие, следует предупредить, чтобы они вылетали с большим запасом времени. Как я уже говорил, если их способность летать вдруг подведет их, они упадут в ил и камнем пойдут на дно.

Переход в брод

Передвигаться по Морю Ила в брод возможно лишь неподалеку от берегов, потому что толща ила по большей части слишком глубока для людей. В лучшем случае, переходить Море Ила в брод медленно и утомительно, потому что нужно проверять дно длинным шестом - или подвергать себя опасности провалится в невидимую дыру. К тому же, путешествие через бескрайние просторы ила может оказаться довольно изматывающим.

Когда человек проваливается в скрытый омут на дне, он просто исчезает, если только его тут же не вытащат его спутники, например за веревку, обвязанную вокруг пояса. Оказывается, что несчастный, провалившийся в пучину ила, задыхается всего за несколько минут. Путешественники мне рассказывали, что того, кто провел под поверхностью ила больше пяти-шести минут, вытаскивают уже мертвым.

Следует помнить, что чем больше существо, тем дальше оно может отойти от берега. Я, конечно, имею в виду великанов, в особенности тех, которые обитают на островах в Устье Раздвоенного Языка. Они протоптали по дну тропы, по которым можно переходить море вброд с одного острова на другой, к большому ужасу земледельцев, на чьи поля они устраивают набеги.

Я говорил с великанами об их донных дорогах. Насколько я их понял, ил слеживается и на глубине 15 футов становится достаточно плотным, чтобы выдержать определенный вес. Великаны поколение за поколением ходили одними и теми же путями, и утрамбовали ил на столько, что под рыхлой иловой толщей на глубине 12 футов получилось что-то вроде твердых дорог.

Стоит добавить, что многие жрецы Стихии Земли наделены способностью проходить сквозь камень, землю, песок, словно через открытую дверь. Конечно, таким способом можно путешествовать и по Морю Ила, но делать это следует с осторожностью, в противном случае можно застрять где-нибудь на дне, когда сверхъестественная сила иссякнет. Если такое случится, жрец земли, как и любой другой, погибнет от удушья.

Некоторые люди пытаются переходить Море Ила вброд, как великаны. Я знаю деревню, жители которой ведут торговлю с великанами, добираясь до островов на длинных ходулях. Конечно, они придерживаются известных маршрутов, и любой неверный шаг может стать роковым.

Гномы пересекают Море Ила, используя большие колесные суда. Подобные повозки выглядят довольно смешно, у них колоссальные колеса и непропорционально маленький кузов, но они прекрасно выполняют свое назначение. Чтобы привести повозку в движение, находящиеся внутри гномы крутят специальные рычаги, заставляющие вращаться колеса. Люди тоже прибегают к подобным средствам передвижения. Иногда их строят сами, но чаще покупают у гномов. Их используют в качестве торговых судов. По большей части их приводят в движение прикованные к рычагам рабы, понукаемые кнутом надсмотрщика и ритмичными ударами барабана.

Левитация

Левитация - последний из трех основных способов передвижения по Морю Ила. Скажу сразу, что я буду употреблять глагол "левитировать" не в каком-то особом смысле, как возможно привыкли маги и адепты незримого пути, но просто в значении "парить в воздухе или держатся над поверхностью".

Человек, желающий отправится в путь, должен, используя свои способности, заставить что-нибудь (человека, одного или нескольких, или даже корабль) "плыть" по Морю Ила. Если это получится, необходимо так же заставить левитирующий предмет двигаться вперед. Мне известны два способа: поднять парус или отталкиваться от дна длинными шестами.

Путешествие под парусом встречает две проблемы. Во-первых, когда ветер достаточно силен, чтобы наполнить парус, в воздух поднимается такое пыльное марево, что вокруг ничего невозможно разглядеть, и нельзя понять куда плыть. Во-вторых, под парусом можно двигаться только в том направлении, куда дует ветер. Я слышал про умников, которые пытались управлять кораблем при помощи киля и рулей, используя сложение противоположных сил. К большому сожалению, ил слишком рыхлый и поэтому от всех этих хитроумных приспособлений нет большого проку.

От шестов пользы куда больше. Обычно их делают 25 футов длиной, и на конце снабжают круглой или квадратной пластиной. Шесты опускают в толщу ила, пока не достанут до дна или до плотного слоя ила на глубине около 15-20 футов, и толкают судно вперед.

Конечно, левитация имеет те же самые основные недостатки, что и полет. Хотя судно, способное вместить несколько человек, можно заставить левитировать и "плыть" над поверхностью ила, но когда действие заклинания или подъемной силы иссякнет, оно утонет в пыльной пучине, как

и любой другой предмет. Если принять во внимание необходимость приводить судно в движение и держать курс, что, как я уже говорил, в ветреные дни практически невозможно, то окажется, что левитация - самый ужасный способ путешествовать через бескрайние просторы Ила.

География Моря Ила

Самый распространенный пейзаж на Море Ила - это тянущиеся миля за милей просторы пыли. Говорят, что 99 дней из ста можно видеть лишь бесконечный океан перламутрового ила - особенно если держать путь прямо к его средине.

Грязевые острова

Изредка путешественник может встретить грязевые острова. Они образуется там, где на дне, под толщей ила, есть источник воды, и ил над этим местом превращается в грязь. Обычно грязевые острова бывают от 50 до 500 ярдов в диаметре. Их покрывает буйная растительность - кустарник и небольшие деревья, прорастающие через толстый слой ила.

Когда ветер сдувает пыль, и грязь остается открытой лучам багрового солнца, она высыхает и растрескивается. Получившаяся корка обычно достаточно прочна, чтобы выдержать вес человека, в противном случае путник провалится в трясину. На грязевых островах водятся свирепые хищники, и они охотятся на всех животных и разумных существ, которых привлекает пышная растительность. Не прочь слопать они и путника, осмелившегося заглянуть на их остров.

Если путешественник, увидев сочную растительность, решит, что на грязевом острове сможет найти воду, то будет жестоко разочарован. Всю воду, которая сочится из морского дна, ил поглощает и превращается в грязь. Растения собирают, вытягивают и сосут воду из влажной почвы островов своими корнями. Животные, которые водятся на грязевых полях, способны получать воду из растений и своей добычи. Человек и другие животные, которым необходимо пить воду в более-менее чистом виде, сильно страдают от недостатка воды. Не смотря на все буйство растительной жизни, воды в свободном состоянии на грязевых островах нет. Даже если выкопать колодец до самого дна Моря Ила, все равно не удастся собрать даже чашки драгоценной влаги. Я слышал, что некоторые пытались выпаривать воду из грязи. Сам я никогда так не делал, но предполагаю, что получаемая таким образом вода мутная и грязная, и пить ее можно, только умирая от жажды.

На грязевых островах водятся удивительные и в тоже время смертельно опасные растения и животные. Здесь растут высокие деревья с голыми стволами и зонтиком ветвей с узкими, как у папоротника, листьями. Подлесок - непроходимые заросли колючих кустарников, жесткой травы и луковичных растений с широкими листьями. С веток свисают длинные гибкие лианы, многие из которых плотоядны, и не упустят случая схватить любое существо, которое неосторожно приляжет отдохнуть или даже просто идет мимо. Даже трава может быть опасна, потому что ее листья бывают острые как обсидиановый меч, и могут поранить незащищенную одеждой кожу.

Рукава Ила

Море Ила образует длинные узкие рукава, которые вклиниваются далеко вглубь суши. Как и само море, они наполнены пылью, и представляют собой настоящие преграды для путешественников. С другой стороны, по ним, как по дорогам, из Моря Ила поднимаются странные существа. Эти твари представляют не меньшую опасность для полей, поселков, и других дел человека как стая бешеных три-кринов или разъяренное стадо диких эрдлу.

Как и в самом Море Ила, в движущейся пыли рукавов растения почти не растут, и, не считая случайны крылатых тварей, редких илистых ужасов и не менее редких великанов, в илистых рукавах полностью отсутствует фауна.

Острова

В рукавах и недалеко от берегов Моря Ила из пыли высовываются тысячи островов. На этих островах находят пристанище крылатые хищники, великаны, и другие разбойники, которые способны преодолеть несколько миль глубокого ила.

Попасть на острова нелегко, и маги-скверните ли на них бывают редко, поэтому острова в Море Ила часто покрыты богатой растительностью. Ясное дело, острова — идеальное место для отшельников и маленьких племен скотоводов. Обитатели этих островов очень ревниво относятся к своим островам, и очень не любят чужеземцев. Незваных гостей прогоняют прочь и даже могут просто убить, чтобы весть об изобильном острове не распространилась по Ахасу.

Все оазисы в Море Ила расположены только на островах, потому что если источник бьет на дне Моря Ила, то над этим местом быстро образуется грязевой остров. К несчастью, нельзя заранее сказать, есть ли на том или ином острове родник или колодец, поскольку о них островитяне не рассказывают никому. Тем не менее, мне кажется, что на островах источники встречаются так же часто, как и на любом другом клочке земли, схожем по рельефу.

На островах буйствует животная и растительная жизнь. Здесь не редкость стройные, словно колонны, сосны (достигающие в высоту 30-40 футов), и рощи диких оливковых деревьев.

Великаны давно извели всех опасных тварей на своих островах, и обычно там можно найти лишь домашних животных - коз и эрдлу. На остальных все еще водятся кровожадные хищники, такие как смертельно опасный гадж.

Руины в Море Ила

Развалины древних городов все еще стоят у берегов пыльного моря. Верхушки заброшенных башен торчат из ила больше чем за милю от берега, а городские стены начинаются на берегу и уходят в море. Всегда ли море было наполнено пылью или нет, эти полузасыпанные города заставляют думать, что оно все время растет и становится глубже.

На многих островах тоже есть древние

развалины, хотя и не такие большие. Над заливами и на вершинах высоких холмов стоят древние замки. Из пыли торчат давным-давно оставленные поселки. Некоторые исследователи сообщают даже о полузасыпанных илом громадных кораблях, когда-то целиком построенных из дерева, но давно окаменевших. Некоторые предполагают, что это были гигантские лодки, что вполне возможно, если предположить, что Море Ила было когда-то наполнено водой. Они похожи на огромные повозки, за тем исключением, что у них нет ни колес, ни полозьев, и днища у них более или менее выпуклые. Могли ли они когда-нибудь двигаться? Можно лишь предположить, что они в самом деле плавали по поверхности воды или левитировали под действием некой ужасной магии.

Легендарный Город Изобилия

Путешественники, которым удалось проникнуть далеко в Море Ила, часто рассказывают о загадочном городе посреди него. Обычно это история звучит так. На море поднялась ужасная пыльная буря, в которой путешественники едва не погибли.

После того, как шторм стих, и ил улегся, перед ними открылся величественный город, окруженный цветущими полями и садами. Когда они попытались подойти к нему ближе, поднялся ветер, и город снова скрылся за перламутровой завесой ила.

Я не знаю никого, кто бы говорил, что побывал в этом городе. Те, кому удавалось вернуться на тоже место, где они видели город, находили там только ил.

Что такое Город Изобилия на самом деле - придется судить вам самим. Может быть – это просто красивая сказка, может быть - это призрак лучшей эпохи. Может быть, там, где-то посереди ила действительно есть город. Если вам удастся узнать правду - обязательно дайте мне знать.

Приключения на Море Ила

Море Ила пустынно и лишено растительности, но в нем все же есть жизнь. Тот, кто рискнет отправиться в путь через Море Ила, встретит немало приключений, и, я подозреваю, не все они будут приятными. Здесь нет изобилия разумных существ, но зато прожорливых чудовищ можно встретить больше, чем за всю жизнь в других местах. Дальше я опишу тех хищников, о которых чаще всего сообщают исследователи.

Летающие хищники

Не важно, какой способ передвижения вы выбрали, всегда следует ожидать встреч с летающими существами. Над сыпучими песками кружат стаи хищных птиц и летучих мышей, поблизости также и кровососущие насекомые.

Все эти твари обычно нападают вблизи берегов, и особенно часто в эстуариях, там, где острова не населены разумными существами. От летающих хищников погибает не меньше путешественников, чем тонет в Море Ила.

Великаны

Многие исследователи сообщают о весьма опасных встречах с великанами. Обычно, стычки с ними происходят, когда исследователь или кто-нибудь из его спутников высаживается на острове, принадлежащем великану, не получив сперва приглашения. В таких случаях, великаны с остервенением защищают свою землю, не желая слушать никаких объяснений.

Если же исследователь объедет остров кругом, и оповестит его обитателей о своем прибытии, то они будут рады принять его как дорогого гостя. Конечно, не все острова населены великанами. Многие исследователи сообщают, что когда они дали сигнал о своем прибытии, единственное что следовало – немедленное нападение голодного хищника.

Клюэды

Как я уже говорил, на грязевых островах часто прячутся хищные твари. Обычно, это разновидности летающих хищников, которые водятся и в других местах Ахаса, например виверны. Как только кто-нибудь придет полакомиться сочной растительностью, они выскакивают и нападают.

Из всех этих существ самым опасным считается клюзд. Эти десятиногие рептилии живут только там, где почва мягкая и вязкая, то есть практически только на грязевых островах. Их мало кто в самом деле видел, но многие сталкивались с этими змееподобными тварями.

Обычно, это происходит так. Через некоторое время после высадки на острове кто-нибудь замечает, что земля вспучилась. Потом это возвышение устремляется к одному из путешественников. Он пытается бежать, но безуспешно. Чудовище почти не видно, оно скрыто под слоем грязи. Жертва кричит, но чудовище утаскивает ее вниз, под землю. Если жертва пыталась сопротивляться, почва в этом месте некоторое время остается неровной. Затем земля смыкается. Клюзд исчезает. Жертву тоже никто больше не видит, очевидно, клюзд ее съедает. К счастью, нельзя сказать, что клюзды прожорливы, и, кроме того, они ведут одиночный образ жизни, поэтому так обычно гибнет только один человек.

Когда ветер сдувает пыль с грязи, и она высыхает, превращаясь в твердую корку, клюзды становятся гораздо опаснее. Видимо, в таких условиях клюзды спариваются, потому что сразу двое нападает из-под растрескавшейся земли. Каждый из клюздов пытается утащить одну жертву в гнездо для своих детенышей, а потом они возвращаются и пытаются съесть еще одну жертву для себя. Некоторые исследователи сообщают, что если клюзды нападают ночью, то из дыр, проделанных взрослыми клюздами, появляются десятки детенышей, которые кусают раненых и умирающих.

Иловые ужасы

Иногда из-под поверхности моря внезапно появляются огромные белые щупальца и нападают на исследователей. Они обвивают все, что им попадается, будь то человек, зверь или предмет, и тащат его на дно. Конечно, наиболее уязвимы для этих щупалец те, кто идет по дну или левитирует, но я слышал, что щупальца нападали на того, кто летит на высоте до двенадцати футов!

Никто точно не знает, какому существу принадлежат эти щупальца, но я слышал, тем не менее, рассказы о нем. Согласно этим рассказам, которым, я подчеркиваю, нельзя полностью доверять, некий маг, летевший над Морем Ила, видел, как на великана напали эти белые щупальца. В пылу борьбы ему удалось вытащить из ила отвратительное тело чудовища – белое, мясистое, по форме напоминающее луковицу. Схватка закончилась, когда тварь обхватила щупальцами голову великана; он с воплем рухнул в ил и исчез, подняв облако пыли. Этих чудовищ я называю Иловыми ужасами.

Равнины

Со всех сторон Море Ила окружают Равнины - пояс более-менее ровных земель, шириной от пятидесяти до четырехсот миль. Когда-то здесь процветали древние цивилизации, если конечно можно судить по оставшимся от них руинам. Сегодня здесь остатки цивилизации цепляются за несколько плодородных оазисов.

Равнины – это засушливые, раскаленные и бесплодные земли. Даже в безветренный день небо затянуто желто-зеленой дымкой из взвешенных в воздухе мелких частиц ила. Безжалостно пылает багровое солнце, ветер пышет жаром, словно дыхание дракона, голая земля растрескалась, запеклась в твердую корку или рассыпалась в пыль. Тут и там колючий кустарник и клочки шипастой травы цепляются за почву, ожидая, когда прольется единственный за десять лет дождь, и они смогут выбросить семена.

Равнины – родной дом для многих народов и рас. Путник встретит и отшельников, и стаи три-кринов, и племена кочевников, и деревни земледельцев; здесь еще остались города. Ему повстречаются люди и существа всех племен и сословий: люди-рабы, эльфы-аристократы, и, может быть, купцы-полурослики. Равнины - это огромный плавильный котел, где смешиваются народы и культуры со всего Ахаса.

Однако я совсем не хочу сказать, что Равнины густо населены. Одна только окрестность Тира - это десятки тысяч квадратных миль, а ее население, я уверен, не

превышает миллиона. В основном, оно сосредоточено в городах, поселках, деревнях – там, где есть надежные источники воды. В общем и целом, равнины пустынны и негостеприимны, и живут там только дикие звери и нецивилизованные племена. Одним словом, Равнины – прекрасное место чтобы искать приключения - и встретить смерть.

Путешествия по Равнинам

Мы все видели, как волшебники и жрецы Воздуха мчатся высоко в небе, оседлав ветер, но полет едва ли можно считать распространенным способом путешествий. Простым смертным приходится путешествовать или пешком, или верхом, что гораздо медленнее и утомительнее.

Пешком

Самый простой и дешевый способ путешествовать – это идти пешком. Тем не менее, пешие путешествия – самые опасные и медленные (если вы не эльф). По хорошей дороге средний человек может идти со скоростью около двух миль в час, причем максимум 10 часов в день. Это означает, что в день можно пройти примерно 20 миль.

Таким образом, чтобы прошагать 170 миль между Тиром и Уриком нужно около девяти дней. Для того, кто сам не пробовал, такое путешествие не кажется ужасно долгим – но, можете мне поверить, это настоящее испытание на выносливость.

Во-первых, путник должен тащить на себе всю необходимую в дороге еду и запас воды. Чтобы не умереть от жажды, человеку в день нужен, по крайней мере, один галлон воды. Такая скромная норма предполагает, что самое жаркое время дня путник пережидает где-нибудь в тени, а двигается вперед в прохладные часы после рассвета и перед закатом. Таким образом, путнику придется нести девять галлонов воды, весом примерно сто фунтов! Запас воды может быть меньше, если путник знает, где расположены оазисы, и надеется, что ничто (или никто) не помешает ему наполнить там бурдюки.

Конечно, потребуется также несколько фунтов провизии. Разве что путник готов потратить несколько часов в день на охоту или поиски съедобных растений, но тогда вся дорога займет больше времени, и придется нести больший запас воды. Кроме того, необходимо какое-нибудь оружие. Даже если в дороге не встретятся враждебно настроенные незнакомцы, по пустыне рыскает много голодных хищников, от которых человек не может спастись бегством.

Далее, нужно предусмотреть непредвиденные обстоятельства. Что случится, если его задержит в пути песчаная буря, или если он собьется с пути? Что случится, если его ограбят разбойники, и он лишится части (или всех) своих припасов? Что будет, если на него нападут дикие звери и он получит случайную рану? Очевидно, что ответ только один – он погибнет.

Пешее путешествие – прекрасно подходит тому, кто идет налегке. Тем не менее – путешествовать пешком отнюдь не безопасно и очень медленно, к тому же этот способ путешествия совершенно не годится для перевозки грузов.

В повозке и в седле

Ехать можно или верхом, или в повозке. Быстрее всего путешествовать верхом. Обычно в качестве верховых животных используют канков, поскольку эти большие насекомые выносливы, быстры и послушны. Они бегут со средней скоростью 4 мили в час и за день покрывают 40 миль. Канк мог бы пробежать и в полтора раза больше, но мало кто способен выдержать в седле больше 10 часов к ряду.

В дороге канкам не нужна вода, и они могут сами пастись по ночам. В дополнение к пассажиру они могут везти до ста фунтов снаряжения. Но их самое большое преимущество проявляется в минуту опасности: даже со всей поклажей, канк может пробежать десять миль и больше со скоростью 40 миль в час. Неудивительно, что исследователи и искатели приключений всем другим средствам передвижения предпочитают канков.

Повозки и тягловых животных используют в основном караванщики. В принципе, запрягать можно любое вьючное животное, но почти все караванщики предпочитают мекилотов. Эти колоссальные рептилии весят до 10 тонн и достигают 12 футов роста. Они способны 15 часов в день тянуть за собой со скоростью двух миль в час целую крепость на колесах, со всеми стражниками, припасами, пассажирами, и грузом. Когда на них нападают, мекилоты превращаются в разъяренных чудовищ: они кусают, хватают языком и затаптывают своих противников насмерть. В тоже время, убить мекилота практически не возможно. Его защищает крепкая толстая шкура, которую можно проткнуть далеко не любым оружием.

Не смотря на физическую силу, у мекилотов есть несколько недостатков. Во-первых, мекилоты - хищники. Ближе к концу долгой дороги они начинают бросать голодные взгляды на своих пассажиров. В самом деле, не один погонщик мекилотов сгинул, когда пошел проверить их упряжь.

Во-вторых, каждые четыре-пять дней их нужно поить. Чтобы утолить жажду, среднему мекилоту нужно двести галлонов воды, но за раз он способен выпить только 50 – столько вмещает его желудок. Таким образом, мекилот должен сделать несколько подходов к водопою, и на все это дело уходит целый день.

В-третьих, огромная повозка, запряженная парой мекилотов, может ехать только по хорошей дороге или по очень ровной местности, такой как соляная равнина, а на бездорожье агросси может завалиться на бок или увязнуть.

И, в-четвертых, мекилот может перегнать только другого мекилота. Если кто-нибудь решит напасть на агросси, ее пассажиры будут вынуждены принять бой, поскольку оторваться от противника они не смогут.

Природа Равнин.

Могло показаться, что я говорю о Равнинах, словно они всюду одинаковы, но это совсем не так. Равнины образуют шесть различных типов ландшафта: каменистые пустоши, песчаные пустыни, соляные равнины, скалистые пустоши, кустарниковые поля и озера ила. Они отличаются друг от друга не меньше, чем Море Ила от Звенящих гор. Все они расположены в одном и том же регионе, но не стоит совершать в ошибку, считая, что их объединяет нечто большее, чем географическое соседство.

Каменистые пустоши

Каменистые пустоши – самый распространенный вид ландшафта на Равнинах. На поверхность выходит горная порода (бедрок), в основном рыжий

песчаник. Ясное дело, ветер и дождь разрушает песчаник, и земля усыпана обломками скал всех размеров - от маленьких камешков до огромных валунов. Камни порыты густыми слоями красной грязи, кучами крупного оранжевого песка и желтой пыли.

Если только можно найти другой путь, не ходите по открытой земле в каменистых пустошах. Если вы не на надежной дороге, легко оступится - камни под ногами коварны. Люди и другие разумные существа, включая эльфов, по каменистым пустошам могут передвигаться только вдвое медленнее, чем обычно.

Канки могут двигаться со своей обычной скоростью, но никак не быстрее.

Напротив, мекилоты почти не заметят перемены под ногами, потому что под их огромным весом камни рассыпаются в порошок. Тем не менее, по таким нагромождениям камней направить повозку может только дурак. Через несколько миль такой дороги даже самые крепкие колеса неизбежно сотрутся в пыль.

Флора и Фауна

На каждом камне в каменистых пустошах торчит дюжина колючек. Кактусы всех мыслимых форм растут здесь повсюду: и сплющенные шары, покрытые длинными желтыми иголками, и стелящиеся по земле пучки причудливо переплетающихся побегов, есть даже кактусы высокие и ветвистые, словно деревья. Многие из этих кактусов могут послужить источником и пищи, и воды, если вы готовы добираться до них сквозь колючки.

Тем не менее, если вы не знаете, что именно за кактус перед вами, его лучше не есть, и не стоит пытаться извлечь из него воду. Колючки многих кактусов подвижны, и могут проникнуть глубоко в вашу плоть, и не остановятся, пока не доберутся до сердца или другого жизненно важного органа. Мякоть и сок других кактусов ядовиты, а есть и такие, что выстреливают отравленными иголками в любое проходящее мимо животное.

Фауна каменистых пустошей разнообразна. Здесь можно встретить большинство животных Ахаса: и диких эрдлу, и мекилотов, и иникса, и других. Водятся здесь в изобилии и хищники: браксат, тембо, белгои и им подобные.

Песчаные Пустыни

Большинство людей именно так представляют себе пустыню – в виде бескрайнего моря желтых песчаных холмов всех форм и размеров.

Там, где сильный ветер все время дует в одном направлении, образуются дюны, которые за огромную высоту и форму, напоминающую горб мекилота, называют мекилотовыми. Они тянутся параллельными рядами вдоль направления ветра, достигая в длину нескольких миль, а в высоту до 750 футов. Может показаться, что перед тобой горы, особенно если ты тот несчастный, который задумал пройти пешком поперек таких дюн сотню другую миль.

Ветер умеренной силы создает волнистые дюны. Они напоминают волны, которые ветер поднимает на водной глади озер оазисов, с такими же острыми, расположенными на равных расстояниях, гребнями. Их высота от 50 до 100 футов. Подняться на такую дюну нетрудно, но невозмутимое чередование подъемов и спусков привело в буйную ярость не одного нетерпеливого мула.

Серповидные дюны образуются там, где песок покрывает землю не полностью, и ветер быстрее переносит песок через низкие края дюны, а не через ее высокую средину. Такие дюны нравятся мне больше всего, поскольку их всегда можно обойти, а не взбираться на них.

Всего интереснее звездчатые дюны. Их гребни, напоминающие щупальца, распростерлись в разные стороны, иногда на много миль. Они образуются там, где встречаются ветры, дующие с разных сторон, заставляя закручиваться их радиальные рукава. Как путешественник, я всегда считал такие дюны своими друзьями. Поскольку они меняют свою форму медленно и редко смещаются далеко, звездчатые дюны могут служить ориентирами в морях движущегося песка.

Изредка в пустыне можно услышать какой-то гул, похожий на отдаленные

раскаты грома. Это гудение продолжается чуть больше 5 минут, и бывает настолько громким, что нужно кричать, чтобы услышать свой голос. Друиды и жрецы стихий говорят, что так гудит песок, когда ветер обрушивает вершину песчаной дюны, и она съезжает вниз по ее крутому склону, но то, как объясняют это явление эльфы, мне нравится больше. Эльфы говорят, до нас доносится звон колоколов погребенных под толщами песка древних городов.

Конечно, не всегда песок образует дюны. Там где нет ветра, гладь песка такая же плоская, как поверхность соляных равнин, и такая же бескрайняя, как Море Ила. У подножья Звенящих гор можно найти много песчаных холмов в форме веера, поскольку песок скатывается с верху по горным ущельям.

Лежит ли пустыня ровной гладью, или холмится барханами, путешествовать через пески нелегко. Без достаточного запаса пищи и воды, без достаточного времени на отдых – до 12 часов в день, путешественник, будь он человек или эльф, быстро утомится и не сможет идти также быстро как поначалу.

Другая опасность пустынь – песчаные бури. В скверный день рев ветра перекрывает крик человека, в воздух поднимается столько песка, что ни чего не видно дальше вытянутой руки. Если вас застала песчаная буря, вам следует остановиться и пережидать ее, в противном случае вы можете сбиться с пути и потерять своих спутников.

Флора и Фауна

Растительность песчаных пустынь скудна. Растениям все время приходится вести неравную битву с засыпающим их песком. Тем не менее, кое-где растут клочки жесткой травы, торчат стебли окотило и чахлые побеги соленого кустарника. Большинство растений безвредно, многие довольно питательны, но осторожнее с травой и кустарником, окрашенными в пурпурные оттенки! Если мекилот или иникс съедят пурпурной травы, они могут взбеситься. На канков такая трава не действует. Как она может повлиять на человека, я, честно говоря, не представляю.

В песчаных дюнах водятся почти все виды животных Ахаса. Анакор встречается здесь особенно часто.

Соляные поля

Что представляют собой соляные поля, ясно уже из названия – обширную равнину, покрытую коркой соли. На соляных полях земля ровная и твердая как камень, так что путешествовать по ним довольно легко. К сожалению, здесь не растет трава, и не водятся звери. Поэтому, тот, кто решится отправиться в путь через соляные поля, должен запастись едой и для себя, и для своих животных.

Кроме того, он должен взять с собой достаточный для всей дороги запас питьевой воды. Хотя в соляных полях есть оазисы, вода в источниках часто настолько соленая и горькая, что непригодна для питья. Изредка кажется, что воду можно пить, но она отравлена, и тот, кто ее выпьет, умирает медленной, мучительной смертью.

Флора и Фауна

Соляные равнины - скверное место, и я всегда старался обходить их стороной. Это тем более ясно, потому что они напрочь лишены растительности, и никакая живность там не водится. Изредка можно увидеть карликовый кактус или чахлый сорняк, но в целом эти отвратительные земли совершенно безжизненны.

Скалистые пустоши

Скалистая пустошь – это лабиринт узких, извилистых ущелий посреди беспорядочных нагромождений высоких скал. В скалистых пустошах очень много оазисов, и они привлекают отшельников, банды разбойников и вообще самые разные существа.

Путешествовать через скалистые пустоши не так уж трудно – если вы, конечно, не хотите непременно двигаться напрямик и готовы оставаться на дне ущелий. Тот, кто желает ехать не туда, куда его ведет дорога по дну ущелья, а куда-нибудь еще, быстро обнаружит, что вскарабкаться на крутые стены, тем более с грузом, практически невозможно.

Посреди скалистых пустошей часто можно обнаружить горы. Обычно это просто скальные утесы выше остальных, но встречаются и самые настоящие горы, возвышающееся на несколько тысяч футов. На каждой горе обязательно живет одна или две хищные твари. И если вы собираетесь взобраться на вершину, то помните, что они воспримут это как попытку вторжения на свою территорию.

Флора и фауна

Ущелья в скалистых пустошах покрыты карликовыми деревьями с золотистой, багряной или серебристой листвой. Здесь в изобилии растут низкие кустарники с серебристо-белыми зубчатыми листьями, а также желто-серые кустарники высотой в рост человека с шаровидной кроной и колючим стеблем. Ветки деревьев прекрасно годятся на корм рептилиям, но смертельны для иниксов. Не позволяйте никому употреблять в пищу зубчатые листья низких кустарников, потому что их острые края способны порезать рот и желудок того, кто попытается их съесть.

Как и везде на Равнинах, в скалистых пустошах можно обнаружить почти все разновидности животных, но тембо, белгои, и шелковый червь встречаются чаще остальных.

Поля кустарников

Это небольшие полоски земли, покрытые травой, зарослями низкого кустарника и даже иногда небольшими деревьями. Их на Ахасе осталось очень мало, поскольку заросли кустарника - это отличные пастбища, а перевыпас скота превращает их в песчаные или каменистые пустыни.

То, что не съедают стада кочевников, уничтожают маги-сквернители. Нельзя сказать, что поля кустарников изобильны и цветущи, но они содержат больше растительности на один акр земли, чем любой другой Ахасский ландшафт. Именно по этому поля кустарников привлекают магов, которые еще только осваивают свое черное искусство, изучают новые заклинания или пытаются найти убежище.

Еще удивительно, почему на Ахасе все еще существуют кустарниковые поля! Наверно лишь потому, что они находятся под защитой друидов. Друиды сделают все, что в их силах, чтобы прогнать вторгшегося на их землю мага-сквернителя, или, что бывает гораздо чаще, убить его.

К скотоводам друиды относятся более терпимо. Они внимательно следят за ними и за их стадами. Если кочевники пустят скот на пастбище, которое близко к исчезновению от перевыпаса, или если они остаются на одном месте слишком долго, друиды ненавязчиво направят их прочь, натравив на них какую-нибудь хищную тварь или тучу насекомых.

Если скотоводы особенно тупые или упрямые, друиды могут пойти и на более жесткие меры. Однажды я путешествовал вместе с племенем кочевников-эльфов, которые отказались покидать пастбища, хотя прекрасно знали, что разгневали местного друида. Противостояние завершилось тем, что разверзлась земля и поглотила весь лагерь эльфов и их скот. Никто из эльфов не погиб, но, лишившись всех своих пожитков и животных, им, чтобы выжить, пришлось оставить это место и заняться разбоем.

Путешествовать по кустарниковым полям легко и безопасно. Надо только постараться не навлечь на себя гнев друида, и не встретить хищное животное.

Флора и фауна

Кроме зарослей колючего кустарника здесь встречаются полоски зелено-коричневой травы и высокие раскидистые деревья с вытянутыми заостренными листьями. Через 30-60 дней после дождя появляются свежие зеленые побеги и распускаются дикие цветы. Практически все, что растет на кустарниковых равнинах, годится в пищу для людей животных. Полуросликам и гномам, тем не менее, не стоит употреблять в пищу растения с пурпурными пятнами [на листьях и стеблях], разве что им нравится дикая резь в животе и болезненные галлюцинации.

Как и везде на Равнинах, на кустарниковых полях можно повстречать практически любое животное (причем даже

еще легче). Особенно много неприятностей могут доставить джозалы и гиты.

Внутренние (Внутриматериковые) Озера Ила

Эти места во многом похожи на Море Ила, только гораздо меньше по размеру. Большую часть времени они затянуты серой пеленой висящей в воздухе пыли, а ил настолько глубок, что его нельзя перейти в брод. Ходят слухи, что через озера ила можно пройти по тайным тропам, над засыпанными илом древними городскими стенами. Не знаю, верно это или нет, а даже если и верно, то я бы все равно не рискнул доверить свою жизнь такой ненадежной дороге.

Тот, кто решил отправиться в путь через внутриматериковое иловое озеро, должен прибегнуть к тем же самым способам передвижения, как и на самом Море Ила, и приготовиться к тем же самым опасностям. Поэтому, любому, кто задумывает такое путешествие, я настоятельно рекомендую ознакомиться с главой, где я подробно описал Море Ила.

Флора и фауна

Мой опыт путешественника убеждает меня в том, что в илистых озерах и их окрестностях обитают те же животные, что в самом Море Ила. Поэтому все сказанное о животном мире Моря Ила, за исключением «Иловых Ужасов», в равной степени относится и к фауне иловых озер.

Развалины

На Равнинах часто можно увидеть остатки древних построек. На холмах виднеются заброшенные крепости, из-под песка торчат полуразрушенные башни. Посреди соляных равнин все еще видны покрытые белой соляной коркой крыши наполовину занесенных землей древних дворцов. За непроходимыми лабиринтами скал прячутся давно забытые подземелья.

И руины городов, и развалины отдельных зданий отмечены архитектурным стилем древних. Можно увидеть много изящных сводчатых ворот, окон и дверей. Стены и башни построены из обработанных, обтесанных камней, тщательно пригнанных друг к другу и скрепленных известковым раствором. Стены и башни увенчаны прямоугольными зубцами, защищавшими воинов на стенах. Вообще, окна городских стен и башен – это скорее бойницы, через которые воины могли обстреливать нападавших из луков и арбалетов. Окна же домов и дворцов достаточно большие чтобы пропускать свет и воздух в сырые комнаты.

Большая часть руин это — одинокие свидетели прежней, славной эпохи. На Равнинах путешественник обнаружит и мосты над сухими руслами рек, давно забывшими вкус воды, и древние мощеные дороги, ведущие к развалившимся сторожевым башням. Кажется, что эти укрепления были расположены в самых диких и безлюдных местах, даже когда на этих дорогах было оживленное движение. Теперь эти древние постройки годятся лишь чтобы укрыться от обжигающего солнца и безжалостного ветра. Изредка в руинах можно обнаружить дыру в полу или стене, которая ведет в подвал или начинает сеть заброшенных подземных ходов. Иногда в этих подземельях можно найти бесценные сокровища – например, стальной меч или железные доспехи. Но чаще всего в подземелье живет какая-нибудь жуткая прожорливая тварь, которая вряд ли будет против, если обед сам неожиданно явится к ней в логово.

Хотя и не так часто, как одинокие сторожевые башни и мосты, встречаются и более обширные древние постройки. Древние замки стоят вдоль дорог и сухих русел рек. Даже если от самого замка ничего не осталось, часто все еще сохранился его фундамент. Иногда в темных комнатах и извилистых подземных ходах можно найти оружие и другие ценности, но чаще всего – какую-нибудь злобную тварь.

Самые большие замки окружены деревнями. Дома давным-давно рухнули, стены рассыпались, но под развалинами еще можно найти монеты, металлическую утварь, инструменты и оружие. В древней деревне почти всегда можно увидеть большое полуразрушенное каменное здание, которое

когда-то служило храмом, где жители проводили свои религиозные обряды. В подвалах этих храмов, говорят, можно найти несметные сокровища. Те, кто рискнули туда спуститься, однако, рассказывают также о множестве страшных созданий (и живых и неживых), которые стерегут эти подвалы.

В окрестности Тира несколько древних городов лежат полузасыпаные песком, пылью и солью. Расположение этих городов хорошо известно, но они остаются относительно нетронутыми. Исследовать их весьма не просто, потому что они занимают десятки тысяч акров, и часто скрыты под толстым слоем наносов. Кроме того, там устраивают свои логова разбойничьи племена и кровожадные твари. Часто случается, что тот, кто отправляется исследовать древний город, назад уже не возвращается.

Те восемь мертвых городов, о которых я знаю (и где побывал сам), описаны мною в Главе 4: Атлас Окрестности Тира. Большая их часть погибла в древние времена. По своему устройству они похожи на древние деревни, за тем исключением, что все постройки гораздо масштабнее. В центре города вместо замка располагается колоссальная крепость. Вместо одного маленького храма – несколько дюжин больших. Здесь тысячи разрушенных зданий, каждое с погребом или подвалом. Кроме того, во многих городах есть подземная канализация или катакомбы, куда многие поколения удачливых тварей сволокли большую часть городских сокровищ.

Два города, из числа известных мне, были разрушены уже в наши дни. Они, разумеется, похожи на наши современные города. В тех кварталах, в которых можно было найти что-нибудь ценное – в торговых рядах, особняках аристократов, домах темпларов и дворце короля-чародея, уже не раз побывали охотники за сокровищами, и там вряд ли что осталось. Едва ли найдется причина, кроме любопытства, чтобы посетить эти два города. Но и оно куда-то исчезает, когда представишь что (или кто) может сейчас там обитать.

Конечно, наверняка есть мертвые города, о которых еще никто не знает. Кто не слышал историй о потерянном городе стали, погребенном под исполинской мекилотовой дюной? Кто не слушал восхищенно песни бардов о Потерянном Золотом Городе гномов?

Приключения на Равнинах

Того, кто путешествует по Равнинам, обязательно ждет множество приключений. Не все они будут приятными, но зато все – очень интересными, если, конечно, в них удастся выжить.

Города

Внимательный путешественник не может подойти к городу неожиданно для себя. Все знают, где находятся города, ко всем ведут наезженные дороги. Кроме того, города окружены широкой полосой возделываемой и орошаемой земли и сетью вспомогательных дорог, по которым к полям и обратно ездят повозки и водят рабов. В пределах нескольких миль от городских ворот начинается постоянный поток караванов. В общем, оказаться вблизи города и не понять этого не может даже слепой.

Конечно, всегда возможно подняться на холм и вдруг внизу в долине увидеть город. Но даже тогда не придется долго оставаться в неведении, куда вы попали. Любой проезжающий мимо погонщик каравана скажет вам, как называется этот город, хотя, возможно, в ответ на такой дурацкий вопрос придется выслушать и несколько насмешливых слов.

В Окрестности Тира семь городов: Тир, Урик, Гулг, Балик, Раам, Нибенай, и Драж. Их местоположение общеизвестно, и чтобы попасть в любой из них, достаточно выйти на нужную дорогу, и начать шагать. Войти в город обычно нетрудно, если только вы не везете никаких запрещенных товаров (следует обратить внимание на возможные компоненты для заклинаний и волшебных зелий). Достаточно назвать страже у ворот свое имя и цель поездки, уплатить сбор (или дать взятку) за ваши грузы, и вас пропустят внутрь. Познакомиться с местный колоритом можно, прочитав про каждый город подробно в Главе 4. "Атлас Окрестности Тира".

Поселки

Поселки встречаются довольно редко, Можно проехать много сотен миль, и так ни одного и не встретить. Тем не менее, они находятся в самых неожиданных местах -- стоят посреди соляных озер, цепляются за крутые слоны отдаленных гор, прячутся в лабиринтах скалистых пустошей.

В разных местах чужаков встречают по-разному. Это зависит от того, какой народ живет в поселке, и каков его род занятий. Например, в поселке гномов вам предложат поесть и попить, но в общем гномы отнесутся к вам совершенно равнодушно, а в поселке беглых рабов, или гнезде разбойников, вас вполне могут попытаться убить или захватить в рабство.

Дальше в этой книге, в главе «Атлас Окрестности Тира» я описал несколько поселков. Обычно они существуют не долго, поэтому было бы бесполезно описывать их все. Наверняка существуют и те, о которых мне ничего не известно. Что из себя представляют поселки различных племен, смотрите в Главе 2, в разделе «Поселки».

Караваны

Путешествуя по большой дороге, вы обязательно встретите караваны всех размеров и видов. Если путешественник не кажется опасным или угрожающим, он может присоединиться к каравану – за деньги или в обмен на услуги. Основное достоинство караванов – безопасность, а вовсе не комфорт. Бывает, что путешественники едут на своем верховом животном и со своей едой, а каравану платят только за охрану.

В стороне от основных дорог, можно встретить небольшие караваны. (Обычно это караваны канков). Караваны, которые движутся от дорог, везут припасы на отдаленные торговые заставы, а те, что движутся к дороге, везут обратно добытые материалы – глину, обсидиан и даже железные слитки. В отличие от других караванов, эти редко берут пассажиров, потому что торговые династии стараются держать в тайне местоположение своих застав.

Подробнее о караванах можно узнать из раздела Главы 2, который я озаглавил «Торговые Династии».

Люди на равнинах

Равнины пустынны и дики, но они совсем не безлюдны. Путешественник на равнинах встретит все живущие на Ахасе племена – кочевников, разбойников, отшельников и охотников. Чаще всего, каждое племя можно встретить в той местности, которая больше всего подходит для его образа жизни: скотоводов – в кустарниковых полях, разбойников – в лабиринтах скалистых пустошей, а отшельников - в отдаленных, уединенных оазисах. Охотники живут везде, где водится дичь: в каменистых пустошах, песчаных пустынях, скалистых пустошах и кустарниковых полях. Конечно, эти правила не стоит считать жесткими и безусловными. Чтобы выжить, народы пустыни должны уметь приспосабливаться, и не стоит удивляться, встретив любое племя в любой местности.

Прием, который вам окажут, зависит и от того, кого вы встретите, и от того, как вы выглядите. Если вы кажетесь испуганным, на вас нападут, пытаясь воспользоваться вашей слабостью, если вы выглядите враждебно, вам дадут отпор, если вы держитесь надменно, никто не захочет вам помочь. В общем, я выяснил, что лучше всего держаться уверенно и учтиво – это означает, что вы достаточно сильны, чтобы постоять за себя, и, в тоже время, у вас нет опасных намерений.

Все племена и культуры, упомянутые выше, описаны подробнее в Главе 2, Культура Ахаса.

Животные

На равнинах водятся самые разнообразные животные, и все они очень опасны. Ахас – жестокое место, здесь правит один закон – убей или будешь убит сам. Даже животные, питающиеся исключительно растениями, обладают защитой и способны дать отпор хищникам. Вот мой совет голодному путешественнику, который собрался поохотиться на какое-нибудь с виду безобидное животное: приготовьтесь драться

за свою жизнь, потому что оно будет защищать свою.

Травоядные опасны, но хищники – просто ночной кошмар. В пустынях Ахаса для разумных существ не делается исключений. Напротив, они - излюбленный деликатес для многих хищных тварей. В самом деле, хищники рыщут вблизи человеческих поселений, дорог, оазисов. Когда вы выйдете за городские ворота – считайте, что за вами охотится что-нибудь настолько же большое как мекилот, тихое как полурослик, быстрое как эльф, кровожадное как мул, и наверняка вы не ошибетесь.

На равнинах можно встретить большинство животных Ахаса. Травоядные обычно встречаются в своих естественных местах обитания, и очень редко в других, если только какое-то естественное (или сверхъестественное) событие заставит их покинуть привычные им места. Хищники, напротив, встречаются практически везде, в любой местности, куда приводит их преследование добычи, или где, как они знают, ее скорее всего можно найти.

Звенящие горы

Со всех сторон Равнины окружены горными хребтами, каждый из которых тянется с севера на юг. К востоку и западу от Моря Ила горные цепи, словно каменная стена, отгораживают Равнины от неведомых земель. К северу и югу от Моря Ила горы образуют ряды параллельных хребтов, между которыми пролегают глубокие долины, ведущие подобно длинным коридорам за пределы центрального Ахаса.

Мне случалось бывать лишь в горах к западу от Тира, и мои записи отражают лишь то, я видел там. Вполне возможно, что это отличие в рельефе между Окрестностью Тира, с одной стороны, и северными и южными частями Ахаса с другой оказало существенное влияние на культуру и образ жизни обитающих там племен. В самом деле, для Окрестности Тира Звенящие горы - это барьер, который отделяет ее от земель лежащих по другую сторону гор. С другой стороны, на севере и на юге горные долины, словно воронки, направляют путешественников по нескольким определенным дорогам между этими двумя

регионами. Приняв все это во внимание, давайте вместе отправимся исследовать Звенящие горы.

На расстоянии ста миль Звенящие горы кажутся цепью висящих над горизонтом красноватых облаков. По мере того как вы подходите ближе, их расплывчатые, гладкие очертания постепенно становятся все более резкими и отчетливыми. С расстояния пятидесяти миль уже можно разглядеть острые контуры отдельных вершин. А между двадцатью и тридцатью милями вам уже придется подниматься на испещренные глубокими бороздами холмы из крупного песка, вымытого из ущелий. А если вам удастся продвинуться к горам еще на пять миль, то они предстанут перед вами в виде огромной стены из камней и отвесных скал.

Слабые духом путешественники, увидев перед собой эту преграду, часто поворачивают назад. Не повторяйте эту ошибку. Сделав усилие и продвинувшись вперед, вы обнаружите, что горы не столь негостеприимны, как может показаться на первый взгляд. Их можно преодолеть, и для этого нужно лишь самообладание, внимательность и упорство в медленном, терпеливом продвижении к цели.

Способы путешествия

Единственное верное средство передвижения через горы – это собственные ноги. Возможно, вам удастся проехать много миль верхом на канках по дну каньонов, ведущих, петляя и извиваясь, в самое сердце гор, но, рано или поздно, вам встретится на пути россыпь валунов или крутой каменистый откос, которые заставят вас спешиться. На той неровной, предательской поверхности, что будет у вас под ногами, оставаться верхом опасно. Из-за любого дополнительного груза даже ловкий и осторожный канк может оступиться и упасть, уронив своего пассажира на острые камни, а то и свалиться на сотни футов вниз в глубокую пропасть, обрекая своего седока на верную смерть. Надо сказать, что есть и такие места, например скалы в верховьях каньонов, через которые даже канк не может пройти.

Поэтому, если вы хотите забраться далеко вглубь Звенящих гор, рано или поздно вам придется полагаться только на свои собственные ноги. К сожалению, двигаться в горах еще сложнее и медленнее, чем в пустыне. Здесь невозможно путешествовать по прямой. Отвесные скалы, высокие неприступные пики, глубокие расщелины – все эти преграды постоянно принуждают отклоняться от первоначально выбранного направления и поворачивать в сторону. Более того, на каждую пройденную милю вперед приходятся сотни футов вверх и вниз.

Мало того, что путешествие в горах требует дополнительных усилий, необходимо все время помнить о многочисленных опасностях. Во-первых и главных, потеря опоры под ногами может быть смертельно опасна, и, даже если удастся не оступиться и не сорваться в пропасть, можно получить травму ноги, которая не даст вам продолжить путь, когда он станет по настоящему трудным. Во-вторых, в горах много естественных укрытий, где разнообразные опасные создания таятся в ожидании неосторожных путешественников. И, в-третьих, в горах, особенно на больших высотах, ночью становится необычайно холодно. Если у вас нет теплой одежды или вы не греетесь всю ночь у костра (который обычно привлекает лишнее внимание), можно замерзнуть насмерть, особенно если у вас нет с собой достаточно еды, чтобы как следует поужинать.

И последнее обстоятельство, затрудняющее путь через горы - это усталость. Очевидно, что нельзя час за часом подниматься и спускаться на сотни футов и не почувствовать усталости, но та усталость, о которой я говорю, лежит далеко за пределами обычного утомления. Чем выше вы забираетесь, тем сильнее кажется, что какая-то неведомая, колдовская сила пытается остановить вас. Становится трудно дышать, и даже сотня шагов вызывает одышку. Голова начинает кружиться, все плывет перед глазами, к горлу подкатывает тошнота. Больше не хочется идти вперед, и остается только желание упасть на землю и спать вечно. Даже вода не становится такой

желанной, и кажется, что прием пищи не стоит затраченных на него усилий.

Я видел, как здоровые, сильные люди целыми днями лежали на одном месте, ленясь поесть, хотя припасов с ними было еще надолго, и, несмотря на полные бурдюки, пили лишь самую малость воды, едва достаточную для того, чтобы поддержать жизнь. Эта странная слабость охватывает эльфов и великанышей значительно сильнее, чем существ иных рас. Я настоятельно советую им не отправляться в горы без надежных попутчиков другой расы, которые заставляли бы их есть, пить и идти вперед. С другой стороны, присущая гномам замечательная целеустремленность спасает их от смертельной для других апатии, хотя и не помогает от обычной усталости.

Помня обо всех сложностях пути через горы, надо радоваться, если удастся двигаться со скоростью, вчетверо меньшей, чем обычно. Следует также заметить, что усталость от передвижения через горы не влияет на скорость, с которой можно идти, если, конечно, это не труднопроходимая местность. Однако для того чтобы восстановить силы придется потратить в два раза больше времени чем обычно, а если приложенные усилия были особенно велики, то легко впасть в слабость и апатию.

География Звенящих гор

Звенящие горы состоят из четырех основных видов рельефа: предгорий, ущелий, гор и лесного кряжа. Несмотря на то, что все они значительно отличаются друг от друга, порой нельзя точно сказать, где заканчивается одно и начинается другое. То, что проход между крутыми холмами по обе стороны от песчаных дюн был началом каньона, ведущего далеко в предгорья, вы понимаете, только когда пройдете по нему несколько миль. В свою очередь, предгорья постепенно становятся все более крутыми и каменистыми, незаметно переходя в настоящие высокие горы.

Иногда переходы бывают более очевидны. Каменистый склон неожиданно заканчивается отвесным обрывом, уходящим вниз на сотни или тысячи футов к песчаному дну каньона. На самой вершине хребта путник внезапно для себя видит высокий лес, деревья которого приветственно простирают навстречу свои ветви с трепещущими на ветру листьями.

Как бы не менялся рельеф вокруг вас, постепенно или внезапно, очень важно всегда быть к нему очень внимательным. Это может очень помочь в понимании того, какие неприятности могут свалиться на голову, каких опасностей можно ожидать за ближайшим уступом и какова будет цена совершенной ошибки.

Предгорья

С обеих сторон от Звенящих гор, перед предгорьями расположены дюны из вымытого из каньонов песка. Сами предгорья своим рельефом и внешним видом напоминают скалистые пустоши Равнин и представляют собой обилие узких, петляющих ущелий среди обрывистых утесов.

Однако существуют и различия – ребра ущелий здесь не такие острые и крутые, а чаще всего скруглены, и поднимаются значительно выше. К тому же, чем ближе вы подбираетесь к горам, тем существеннее изменяется рельеф - ущелья становятся глубже, склоны отвеснее, вершины устремляются ввысь.

Если вы двигаетесь в направлении центра Звенящих гор (или, наоборот, прочь от него), то лучшим путем через предгорья будет дно ущелья. Здесь часто можно найти очень удобную дорогу в виде русла пересохшего ручья. Здесь даже можно путешествовать верхом на канках, если, конечно, вам удастся доставить их сюда. Изредка путь может преградить курум, который нужно будет преодолеть или отвесный склон, на который придется вскарабкаться, но большую часть времени дорога будет сравнительно легкой и удобной.

Когда вы идете вдоль такого, казалось бы, навсегда пересохшего русла, не забывайте посматривать на небо, и, если увидите, что над вашей головой собираются темные тучи, немедленно забирайтесь по склону наверх. Нередко в горах случается гроза, и, если ливень прольется над областью, которая

когда-то питала водой этот ручей, на вас без предупреждения может обрушиться настоящая стена ревущей воды. Те, кого яростный поток застигнет врасплох, наверняка погибнут – они или захлебнутся, или поток потащит их вниз и разобьет об острые камни.

К центру гор довольно удобно также путешествовать по гребням, избегая опасности столкнуться с неожиданным паводком. Однако и у этого пути есть свои трудности. Нередко вам придется идти вдоль края пропасти глубиной в сотни и даже тысячи футов. Когда такие обрывы начнут встречаться у вас на пути, вам придется забыть о езде верхом (на канках или любом другом животном), разве что вы цените свою жизнь не больше, чем свой груз. Неверная, осыпающаяся поверхность не замедлит предательски обрушиться под слишком большим весом. Вам самим предстоит определять, какой вес окажется слишком большим - иногда по краю обрыва может спокойно пройти взрослый мекилот, но иногда земля провалится даже под весом не обремененного поклажей полуросликa.

Путешествовать в предгорьях параллельно основному хребту Звенящих гор практически невозможно. Вам придется перебираться с одного гребня на другой, постоянно спускаясь вниз и поднимаясь наверх. Это медленное и утомительное занятие, даже если оно не закончится падением в одну из бесчисленных пропастей или тем, что на пути встанет неприступная отвесная скала. Гораздо благоразумнее будет вернуться к самому началу предгорий, пройти необходимое расстояние на север или на юг и потом двигаться через ущелье, ведущее в более-менее верном направлении.

Флора и Фауна

Флора и Фауна предгорий такая же, как в скалистых пустошах Равнин. Подробный рассказ о природе скалистых пустошей можно найти выше. См. Скалистые Пустоши в разделе Равнины.

Каньоны

Через каждые двадцать - сорок миль предгорья прорезают большие ущелья, ведущие в глубь гор. Они достигают в ширину от одной до пяти миль, и через них можно путешествовать на канках на расстояние до 40 - 50 миль.

Первые пять - десять миль дно каньона обычно покрыто слоем глубокого песка, смытого с гор за многие годы. Часто под песчаными холмами содержится достаточно воды (стекшей с гор), и здесь нередко можно встретить рощи из невысоких деревьев, цветущие луга и даже заросли колючего кустарника.

Долины среди песчаных холмов -- прекрасное пастбище, и часто у их подножий можно обнаружить стоянку кочевников. Они охотно пропустят группу путешественников через свои земли, но к тому, кто будет пасти свой скот дольше двух дней, отнесутся недружелюбно.

Далее дно каньона переходит в каменистую пустошь: оно беспорядочно усеяно валунами всевозможных размеров. Растительность здесь чуть более густая, чем обычно бывает в каменистых пустошах равнин из-за того, что высокие скалистые стены ущелья дают тень и защищают растения от палящего солнца большую часть дня. Через каждые десять - двадцать миль встречаются расщелины, заполненные водой от последнего сошедшего с гор потока. Подумайте дважды перед тем, как пить из этих расселин - в некоторых из них вода оставалась стоячей многие годы.

Самую большую опасность в этой местности представляют хищные звери. Богатая растительность привлекает травоядных животных, а те в свою очередь привлекают хищников. При этом ограниченное пространство ущелья и обилие расщелин, в которых можно устроить засаду, сильно облегчает диким зверям поиск пропитания. Готовьтесь потерять не менее трети своих животных или даже одного-двух своих спутников, когда будете пересекать эту область.

Ближе к верхней части каньона вы можете натолкнуться на курум - крутой склон, усеянный крупными камнями. Здесь вам придется оставить всех животных, потому что даже канкам не под силу преодолеть по этой опасной поверхности

хотя бы милю и не сломать себе ногу. Вам тоже следует быть очень осторожным - достаточно один раз оступиться и ваша нога может застрять между валунов, и кость сломается как сухая ветка под тяжестью падающего тела.

Когда вы переступаете или прыгаете на очередной камень, никогда нельзя угадать, какой из них окажется слишком неустойчивым и сдвинется под вашим весом, заставляя вас рухнуть на кучу острых обломков скал. Хуже того, один такой камень может увлечь за собой и другие, и погрести вас под кучей зазубренных камней. Именно поэтому многие торговцы не отправляются в путь через горы без жреца Земли, способного остановить оползень или предотвратить его, скрепив волшебством ненадежные участки.

Выше курума, у самого верхнего конца каньона, практически всегда расположены заросли невысоких кустарников. Они достигают в поперечнике от двадцати до ста миль. По моему мнению, они существуют по трем причинам. Во-первых, травоядным животным сложно забраться так далеко из-за препятствий вроде курумов, поэтому растения живут дольше. Во-вторых, они расположены близко к вершинам Звенящих Гор, а значит и к источнику влаги. И, в-третьих, на этой высоте становится немного прохладнее, и растения не так сильно страдают от дневной жары.

Иногда здесь можно найти и обитателей - одиноких отшельников или небольшие племена пастухов, которые перенесли сюда своих животных через курумы на руках, когда они были еще детенышами. Эти люди, как правило, очень подозрительны к пришельцам и ревниво оберегают свою землю. Нередки случаи, когда разбойники забираются высоко в горы, убивают пастухов, захватывают животных и устраивают в горной долине свои разбойничьи логова. Очевидно, всякий, кто доберется до таких долин, рискует столкнуться с таким разбойничьим племенем, и эта встреча редко бывает приятной.

Иногда эти высокогорные луга бывают не защищены снизу курумами. Берегитесь их! Вам следует остерегаться засады, потому что они часто служат обиталищем разбойникам или враждебным к чужакам кочевникам. Даже если это и не так, то в кустарнике могут прятаться хищные звери и травоядные животные, готовые к любой опасности, а потому сами не менее опасные. Кто бы ни обитал в этой плодородной местности, они будут защищать ее от вторжения всеми силами.

Единственное известное мне исключение

- это поля кустарников, окружающие Тир. Городские вельможи нашли себе прекрасное развлечение в охоте на хищных тварей, забредающих в их владения. Это - захватывающее времяпрепровождение, особенно если учесть, что хищники выходят из смертельной схватки победителями не реже, чем охотники.

Флора и фауна

По своей флоре и фауне нижние части каньонов схожи с песчаными пустынями (см. выше «Песчаные дюны» в разделе «Равнины») В верхних частях каньонов обычно растут кустарники. Здесь земля покрыта густым ковром травы и здесь растут высокие деревья круглой кроной и мелкими вощеными листьями. Древесина этих деревьев очень твердая, и отлично подходит для изготовления оружия, но ничего пригодного в пищу на этих деревьях нет. Берегитесь жесткой пурпурной травы. Она обычно растет среди других трав. Ее плоские стебли острые, словно ножи, и они могут поранить язык неосторожному животному или до костей порезать ноги невнимательным путешественникам.

Вместо кактусов каменистых пустошей, средние части ущелий покрыты кинжальными растениями. У этих странных растений несколько дюжин длинных, похожих на кинжалы листьев, торчащих в разные стороны от корня. Каждый лист заканчивается отравленной иголкой. Если эта иголка уколет человека в руку или ногу, она до десяти дней будет парализована. У некоторых видов кинжальных растений края листьев острые, как лезвие обсидианового меча.

В ущельях можно встретить все виды животных, особенно хищных. К счастью, поскольку у каждого хищника своя собственная территория, если вы справитесь с одним, другой, скорее всего, уже не появится. Горные гиты - настоящее бедствие в этих краях.

Горы

Если вы собираетесь пересечь Звенящие Горы, или подняться на одну из вершин, вам рано или придется лезть на сами горы.

Те, кто идут по дну ущелья, сразу понимают, что этот момент наступил. Они упираются в отвесную стену, поднимающуюся в небо на тысячу футов. Больше легкого пути вперед нет. Если путешественники все еще едут верхом, склоны, покрытые мелкими камнями, огромные валуны, отвесные скалы - все это ясно говорит о том, что пришла пора спешиться и начать восхождение.

К тем, кто двигается по ребрам, это понимание приходит позже. Они начинают замечать, что склоны становятся круче, пропасти глубже, а скалы встречаются все чаще. Вьючные животные, если они все еще с ними, начинают нервничать. Даже ловкие канки отказываются идти вперед. Если их все же удастся заставить идти дальше, на крутых склонах несчастные животные неизбежно оступятся и полетят вниз – вместе со всей поклажей.

В обоих случаях, когда вы взвалите поклажу себе на плечо, и начнете шаг за шагом лезть на крутой склон, вы скоро почувствуете на себе действие загадочной горной болезни. Становится трудно дышать, в голове шумит, начинается тошнота, вас охватывает усталость и апатия. Даже само желание двигаться вперед может внезапно исчезнуть. Бывало, что люди без всякой видимой причины поворачивали назад или даже просто садились на землю и дожидались леденящего объятия ночи, когда температура падает до 15 градусов мороза и ниже.

Даже если у вас хватит силы воли чтобы продолжать восхождение, это будет совсем не легко. Склоны покрыты мелкими камнями, потому что мало что растет на этих продуваемых ветром и обжигаемых солнцем горах. На каждые три шага вверх вы соскальзываете на один шаг вниз. В любой момент может начаться камнепад, и вы и ваши спутники будете погребены под кучами камней и грязи.

Если склон не покрыт гравием, это значит, что вы карабкаетесь на утес из цельного камня. Каждый шаг следует делать очень осторожно, всегда держась за что-нибудь рукой. Стоит оступиться – и вы покатитесь вниз на тысячи футов. Даже если

ваши спутники не поленятся спуститься, им повезет, и они обнаружат ваши останки – они увидят лишь кровавое расплющенное месиво.

Одно хорошо - хищники не доставляют здесь таких неприятностей как в каньонах. Мало у каких равнинных животных есть причины и желания забираться так высоко в горы. Опасность представляют лишь большие летающие твари, кружащие над горами в поисках легкого обеда. Обычно они не пытаются прямо убить вас, но стараются заставить вас оступится и, упав с горы, разбиться насмерть. Видимо, они предпочитают мясо, отбитое таким образом. Однажды я видел как виверн, не обратив никакого внимание на только что убитого эрдлу, сбросил человека со склона, а потом слетел вниз и поужинал хорошо размозженным телом.

Флора и Фауна

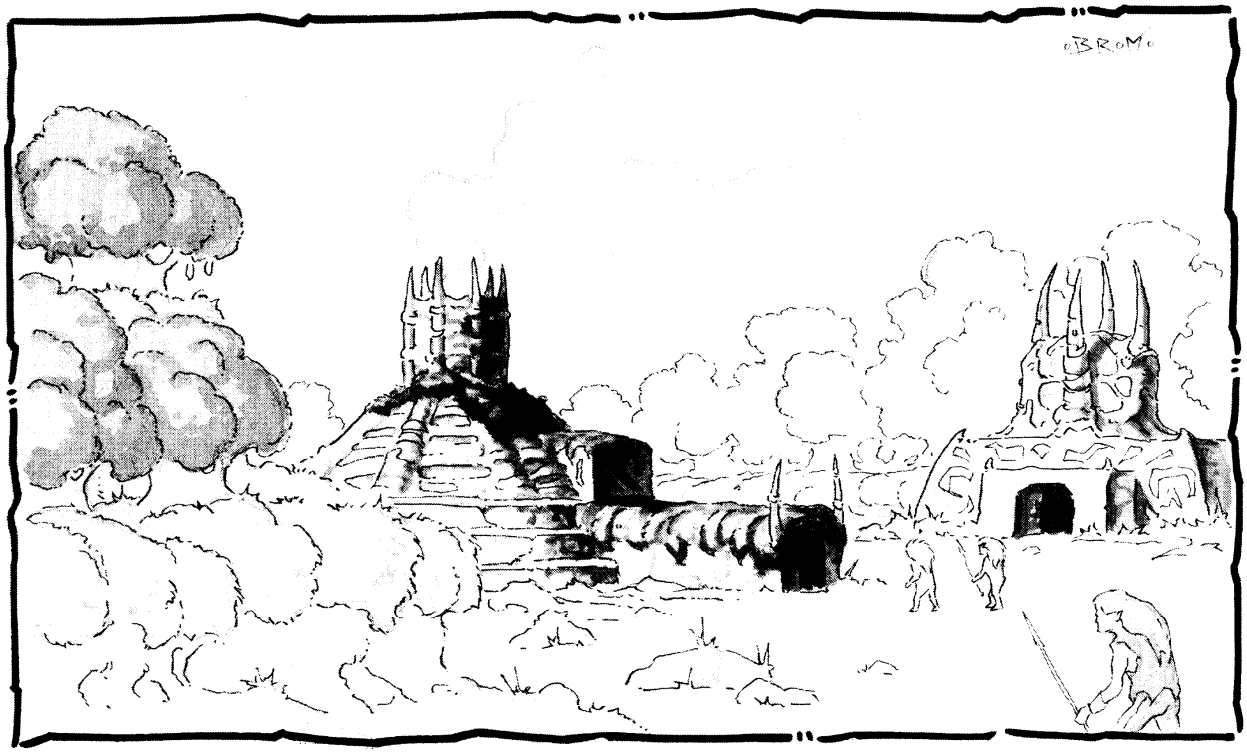
Не много растений способно выжить на высокогорных каменистых склонах. Лишь кое-где над трещинами скал видны узловатые стволы дерева ранике. Ничего пригодного в пищу на этом дереве нет, но его сок когда горит, выделяет резкий запах, который отпугивает насекомых, даже трикринов.

Единственные животные, которые могут вам повстречаться здесь – это хищные птицы и летающие рептилии, которые вьют свои гнезда на недоступных для других существ скалистых высотах. Они вряд ли обрадуются чужаку, нарушившему их границы.

Лесистый Кряж

Когда путешественник поднимется на одну из вершин Звенящих Гор, его глазам откроется удивительный вид, от которого захватывает дух. Перед ним, внизу, на крутых высокогорных склонах расстилается смешанный хвойно-лиственный лес с густым подлеском из рододендронов и горного бамбука. Этот лес тянется на север и на юг насколько хватает глаз. Это -- легендарный Лесистый Кряж, райский сад на вершине мира.

По неизвестной причине, западные склоны Звенящих гор удивительно влажные. Почти каждое утро идет мелкий дождь, а по ночам иногда выпадает один-два дюйма снега. Этот более или менее постоянный



источник влаги и создал широкий зеленый пояс, не похожий ни на что другое на Ахасе.

Войдя в лес, быстро понимаешь, что растительность настолько густая, что нужно прорубать себе путь, что бы двигаться вперед. Постепенно лес становится все темнее и мрачнее, его наполняют крики и фырканье сотен потревоженных мелких животных. Над головой, в макушках деревьев с каким то жутковатым звоном завывает ветер– отсюда и название гор.

На этой стороне хребта горы такие же крутые, но земля под ногами гораздо более надежная. Вместо мелких камней землю покрывает ковер мха, лежащий на густом слое черной почвы. Склоны такие же крутые, утесы такие же высокие, пропасти такие же глубокие, оно все это скрыто за густым занавесом растительности.

Самое удивительное в этом лесу - это обилие влаги. Капли воды висят на листьях, камнях, даже на лбу путешественника. Со всех сторон слышно приглушенное бормотание ручьев, то и дело переходящее в рев воды, низвергающейся с обрыва и разбивающейся о камни далеко внизу.

Но даже в этом раю вы все равно страдаете от горной болезни. Вы по-прежнему устаете от малейших физических усилий, в голове так же шумит, но, по крайней мере, густые кроны деревьев дает некоторую защиту от солнца.

Ночью в джунглях удивительно тепло, как будто листва деревьев укрывает землю подобно одеялу. Температура опускается до нуля, немного выше или немного ниже, но здесь нет таких огромных перепадов температур, как на голых восточных склонах Звенящих гор.

Не стоит оставаться в лесу долго, разве что вы пришлю сюда умереть. Как ни удивительно, но наибольшая опасность исходит вовсе не от животных. В этих джунглях водятся в основном мелкие животные, которые полагаются на яд для своей защиты. Они не станут беспокоить вас, если вы не станете беспокоить их. Хищники также по большей части не опасны для людей. Они тоже не велики по размерам и охотятся на еще более мелких существ.

Полурослики – вот кого вам нужно опасаться. Они считают всех, кто вторгается в их джунгли, включая других разумных существ, своей законной добычей. Как только они обнаружат присутствие чужака, они начинают незаметно его преследовать, выжидая удобного момента, чтобы внезапно напасть. Они постараются взять вас живым, чтобы преподнести в дар своему вождю, но это совсем не та участь, на которую стоит надеяться. Многие вожди настолько кровожадны, что предпочитают съедать своих пленников заживо. Другие, более цивилизованные, проявляют милосердие и сперва убивают свою добычу, и лишь потом варят ее на обед.

Если путешественника не получается захватить живым, его загоняют на обрыв и вынуждают броситься вниз, нападают ночью, когда он спит, притворяются дружелюбными, или просто атакуют всем племенем, надеясь на свое численное преимущество.

Следует отметить, что если среди путешественников есть полуросли, его не станут убивать, но пощадят, если только это возможно. Даже если он одет также как и остальные, дикие полурослики решат, что он был захвачен в плен и «большие люди» удерживают его против его воли. Все его протесты и попытки защитить своих спутников бесполезны, потому что дикари подумают, что их несчастный брат находится под действием волшебной силы. После того как “брат” освобожден, ему предложат остаться жить в племени, или отпустят, щедро одарив.

Более подробно о полурослях рассказывается в разделах «Поселки» и «Племена охотников и собирателей» Главы 2: Культура Ахаса.

Флора и Фауна

На Лесистом Кряже растет столько различных видов деревьев, лиан и кустарников, что не стоит даже пытаться описать их все. Достаточно сказать, что здесь тысячи могучих деревьев с огромными сочными листьями, и странными, диковинными фруктами. С ветвей свисает больше видов лиан, чем я мог бы описать за

свою жизнь. Землю почти не видно, она вся сплошь покрыта зеленым кустарником и яркими цветами.

Животные в этих джунглях еще более удивительны, чем растения. Тысячи разновидностей змей, лягушек, птиц и мелких грызунов кишат у ваших ног. Иногда перед вами промелькнет некая смутная тень, быть может, это один из крупных хищников, что водятся в глубине леса. Но будьте осторожны, в джунглях за маленьким размером может скрываться смертельная опасность. Яд здесь настолько распространен, что приходится удивляться, как можно сделать вдох и не наглотаться при этом какой-нибудь страшной отравы.

Развалины в Звенящих Горах

В Звенящих Горах достаточно руин, хотя иногда и довольно необычных.

Ущелья, по большей части, лишены каких либо руин. Так ли это потому, что древние ничего там не строили, или потому, что все признаки их присутствия давно смыли паводки, уже узнать невозможно. Достаточно сказать, что искать сокровища в ущельях – только зря терять время.

Тут и там на вершинах и гребнях скал в предгорьях стоят разрушенные башни, брошенные укрепления, забытые замки. Обычно, эти одинокие постройки стоят на возвышенностях, господствуя над тем, что когда-то было местами стратегической важности – пересечением двух каньонов или узким входом в особенно длинное ущелье. Иногда, в подвалах этих замков еще лежит несколько стальных доспехов, железных мечей или какое-нибудь забытое сокровище. Столь же часто они служат крепостью для могущественного вождя разбойников или логовом для племени чудовищ.

В предгорьях много естественных пещер громадных размеров. Обычно там обитают разные отвратительные существа, но некоторые в своих глубинах таят потрясающей красоты пейзажи и огромные подземные озера. Иногда стоит проникнуть в эти пещеры, несмотря на все опасности, только ради того чтобы посмотреть на эту красоту.

И в горах, и в предгорьях немало древних рудников. Передвигаться по ним свободно могут только гномы и полурослики, а великаныши и многие эльфы, чтобы их исследовать, вынуждены ползти на четвереньках. Некоторые утверждают, что эти штольни такой высоты, потому что когда-то лучшими рудокопами были полурослики. Я совсем в этом не уверен. Кто бы не вырыл эти рудники, он или сделал свою работу скверно, или же сказались протекшие века. Я слышал, что вход в шахту неожиданно обваливался, и исследователи оказывались заперты внутри и умирали от удушья. Некоторые штольни заполнены водой, и нужно быть внимательным, чтобы не провалится в скрытую дыру, или не открыть дверь, из-за которой хлынет поток дурно пахнущей воды, прожигающей кожу как кислота. Другие штольни заполнены гремучим газом, и если вы несете с собой факел, может воспламениться сам воздух.

Прибавьте к этим опасностям обычный набор чудовищ, прячущихся во мраке пещер, и странных человекообразных существ, живущих, как говорят, в темноте подземных туннелей, и станет понятно что древние шахты – это то место, которое лучше всего обходить стороной. Конечно, я понимаю, что многие из вас, кто сейчас читает эти слова, слышали рассказы о подземных городах и сокровищах, сокрытых в этих шахтах, но вот что я вам об этом скажу -- помните, что ни слава, ни богатство мертвому ни к чему.

И, наконец, высоко в горах можно найти самые удивительные древние постройки. То тут, то там странные полуразвалившиеся строения цепляются за склон высокого утеса или прячутся в глубоких расселинах над пропастью. В эти крошечные строения одновременно поместиться может лишь несколько человек. Чтобы попасть в них нужно подняться по отвесной скале или спустится вниз по веревке на несколько сот футов. Обычно там нельзя найти вещей обладающих материальной ценностью, но я знал жрецов и друидов которые проводили там день или два, и возвращались с новыми озарениями о мироздании (природе всего сущего), и их силы возрастали многократно.

Приключения в Звенящих Горах

Если вы собираетесь путешествовать по Звенящим горам, готовьтесь в любую минуту драться за свою жизнь, и в следующую спасаться бегством. Единственные обитатели гор, кто, может быть, встретит вас дружелюбно – это скотоводы, пасущие свои стада на песчаных дюнах возле устьев каньонов. Все остальные здесь либо потому что ищут уединения, либо потому что горы – отличное место для охоты. И те и другие вряд ли будут рады незваным гостям.

Иногда, в какой-нибудь расселине, возле каменоломни или рудника, можно наткнуться на торговое поселение. Если только вы не работаете на тот же самый торговый дом, и не везете туда припасы, не ждите теплого приема. Любое торговое поселение в таком труднодоступном месте – это верный знак, что поблизости что-то обладает экономической важностью. Главный служащий поселения, скорее всего, решит, что вы шпионите на конкурирующий торговый дом, и не станет облегчать вам задачу, и даже не станет спасать вашу жизнь.

С другой стороны, не стоит опасаться, что он устроит вам засаду или как-то еще нападет на вас. Устав купца строго запрещает насилие против конкурентов. Конечно, если вы сможете доказать что вы не работаете на другой торговый дом, и поклянетесь не разглашать местоположение поселения, вас, возможно примут как гостя или как покупателя. Следует помнить, что как только он узнает, что вы не представляете другой торговый дом, его обязательство избегать насилия на вас больше не распространяется.

Дальнеземье

Дальнеземье – это территория, лежащая по ту сторону Звенящих гор. Я должен признать, что знаю о них мало, потому что мне удалось проникнуть туда не дальше сотни миль. В свое оправдание я могу сказать, что я единственный исследователь Дальнеземья, кто вернулся оттуда живым. Все остальные, кто туда отправлялись, безвозвратно исчезали.

На первый взгляд, Дальнеземье не так уж сильно отличается от Окрестности Тира. После того как вы спуститесь по западному склону Звенящих гор, и преодолеете несколько миль песчаных дюн возле устьев каньонов, вы увидите перед собой, на сколько хватает глаз, плоскую, пустынную равнину, которая тянется до самого горизонта. Вы добрались до Дальнеземья.

Путешествия в Дальнеземье

Практически все обычные способы передвижения годятся для равнин Дальнеземья: пешком, верхом на канке, или даже в запряженной мекилотом повозке. К несчастью, все равно вам придется идти пешком, разве только вы сможете доставить сюда, через Звенящие Горы, канка или мекилота. Поверьте мне, я пробовал разные способы, и все безуспешно. Найти здесь прирученное вьючное животное также не возможно. Скорее удастся выжить в битве с драконом! Дальнеземье совершенно безлюдно, и даже если у вас с собой есть деньги или товары для обмена, вы не встретите никого, кто мог бы продать вам животное.

К счастью, эта ровная местность хорошо подходит, чтобы идти пешком. После того, как вы оставите позади узкую полосу каменистых пустошей, вы сможете идти довольно быстро. Здесь достаточно растительности, и, хотя здесь много неизвестных растений, они почти все съедобны. Я все же советую быть осторожными с растениями с багровыми листьями. Я однажды съел корень одного такого растения, и после этого мне два дня казалось, что я могу летать. Хорошо, что я уже был не в горах. Дикие звери тут водятся в изобилии, так что если вы отважитесь выйти на охоту, она, скорее всего, будет удачной.

Следует внимательно следить за запасом воды. Хотя оазисы встречаются в Дальнеземье немного чаще, чем в Окрестности Тира, все равно заранее не известно, где они находятся, и здесь нет наезженных дорог, чтобы дать подсказку, где их искать. Лучше всего взять в свою компанию Жреца Стихии Воды. Кроме этого, никогда не отходите от

известного вам источника дальше, чем можно вернуться к нему с тем количеством воды, которое осталось у вас в бурдюках. Мне кажется, что путешественники не возвращались из этих мест во многом потому, что пренебрегали этим советом.

Природа Дальнеземья

Дальнеземье во многом похоже на Окрестности Тира, за тем исключением, что они лишены разумной жизни. Поэтому я лишь вкратце расскажу про ландшафты Дальнеземья, указав лишь на их отличия от ландшафтов Равнин. Если вы хотите узнать подробно о ландшафтах Ахаса, о растениях и животных которые встречаются в той или иной местности, обратитесь к разделу «Природа Равнин» в этой же главе.

Каменистые пустоши

Когда вы доберетесь до западного подножия Звенящих гор, вам может показаться, что все Дальнеземье -- это только обширная каменистая пустыня. Не отчаивайтесь, каменистые равнины – это лишь узкий пояс от пяти до тридцати миль шириной. В худшем случае потребуется 3 дня, чтобы пересечь его.

Вы можете неожиданно выйти на протоптанные тропы, которые ведут прочь из предгорий Звенящих гор. Хотя по этим тропам идти быстрее и легче, любой ценой их избегайте. Эти тропы, вне всякого сомнения, протоптали большие животные, которые бродят туда-сюда между предгорьями и кустарниковыми полями внизу. Даже если вы не встретите стаю или стадо этих животных (наверняка свирепых и кровожадных), на вас могут напасть хищники, которые лежат в засаде вдоль этих троп.

Кустарниковые Поля

Большая часть Дальнеземья, которую я видел, покрыта кустарниковыми полями. По сравнению с Окрестностью Тира, земля здесь гораздо более ровная. Если не считать кустарники и редкие деревья, поверхность земли ровная как стол. К сожалению, здесь всегда дует легкий ветерок, поднимающий в воздух большое количество пыли, и над землей всегда висит серо-зеленая дымка. Она ограничивает видимость полумилей или около того.

На кустарниковых полях во множестве водятся дикие животные, которые для двуногих существ не делают никаких исключений. Вы наверняка встретите мекилотов, стада эрдлу, рои канков, и дюжины других, совершенно неизвестных существ. Если они не убегают от вас, это значит, что пора спасаются бегством вам самим.

Скалистые пустоши, горы и лес.

Единственный раз я видел такой ландшафт возле горы Корона Дракона. Как это было, см. в Главе 4. “Атлас окрестностей Тира”.

Развалины в Дальнеземье

Я не встречал в Дальнеземье практически никаких следов древних. По-видимому, Звенящие горы были для них таким же препятствием, как и для нас. Единственное исключение – это странный храм, сокрытый в лесу в кратере Короны Дракона. Хотя у меня не было времени, чтобы осмотреть его как следует, я могу вас уверить, что он не похож ни на что из того, что я видел в других частях Ахаса.

Приключения в Дальнеземье

Мне встречались только дикие звери. Я не видел никаких следов разумных народов. Конечно, нельзя утверждать, что там не живут никакие разумные существа. Может, они просто редко встречаются. Я могу предположить, что там могут жить примитивные охотники и собиратели, в крайнем случае, кочевники-скотоводы. В этих землях нет никаких признаков торговли, так что встретить там племена разбойников или караваны купцов совершенно не возможно, не говоря о том, чтобы найти города или поселки.

Глава 4:
Атлас Окрестности Тира

В предыдущих главах я попытался в общих чертах описать природу Ахаса. К сожалению, возможности простого смертного ограничены: даже всей жизни не хватит, чтобы объездить все уголки земли. Поэтому, то что я рассказывал раньше во многом основано на том, что я узнал от других - из рассказов путешественников и из записей купцов, а не только на собственных впечатлениях. Конечно, там могут быть ошибки и неточности.

Однако все это ни в коей мере не касается этой главы. В ней я попытался подробнейшим образом описать лишь те места, которые я видел своими глазами. Бесспорно, когда вы посетите эти места, то можете обнаружить, что там многое обстоит уже совсем по-другому. Но не зависимо от возможных перемен, я думаю, что эти записи вам пригодятся.

В честь моего города я называю исследованные мною земли Окрестностью Тира. Это не значит, что Тир господствует над этой обширной областью, или то, что он самый большой город, нет. Просто именно из этого города начались мои странствия.

Окрестности Тира лежат на западном берегу Моря Ила. Судя по тому, что я слышал от других путешественников, окрестности Тира похожи на все остальные земли у берегов Моря Ила и большей части Равнин. Карта окрестностей Тира приведена ниже. Перед тем, как читать дальше, потратьте несколько минут и ознакомьтесь с ней, уважьте старика, потратившего бессчетные часы на ее составление.

Города

В Окрестности Тира семь городов: Балик, Драж, Гулг, Нибенай, Тир, Раам и Урик. В каждом из них правит король-чародей (или королева-чародейка), и общественное устройство их всех более или менее соответствует тому, что обрисовано в главе "Ахас. Общественное устройство" Если вы намерены посетить город, в котором еще ни разу не бывали, прежде чем войти в городские ворота обязательно прочитайте эти записи, иначе вы рискуете в одночасье стать рабом, лепящим на Грязевой равнине кирпичи из глины, или гладиатором, на арене сражающимся за свою жизнь.

Конечно, между городами много культурных различий, (главным образом в зависимости от вкусов короля-чародея), К счастью, в общем и целом общественное устройство городов одинаково. В противном случае, путешествовать из одного города в другой было бы весьма опасно, даже еще опаснее, чем сейчас.

Балик

В Балике правит Диктатор Андропинис, могучий король-чародей. Он был избран горожанами семь столетий назад. Хотя слово "диктатор" первоначально означало полноту власти правителя, свободно избранного гражданами (знатными и богатыми, естественно), Андропинис превратил этот титул в титул короля, а свое правление - в абсолютную монархию. Любого, кто выступит против Андропиниса, по эдиктам диктатора тут же казнят.

В тех редких случаях, когда находится храбрец, возвышающий голос против жестокостей его правления, диктатор, с большим удовлетворением напоминает горожанам, что их предки избрали его, Андропиниса, на этот пост пожизненно. К большому несчастью для жителей Балика, никто так и не знает, сколько еще Андропинис сможет прожить.

Диктатор живет в великолепном дворце из белого мрамора, по периметру украшенному прекрасными колоннами. Дворец находится на вершине укрепленного каменного утеса посреди города. В этой крепости обитает сам диктатор, его армия советников и десять тысяч вышколенных пехотинцев, вооруженных двенадцатифутовыми копьями, большими деревянными щитами и кинжалами из заостренных костей эрдлу.

Templars of Balik are unique in that they are elected to office for a term of ten years by the free citizens of the city. Andropinis remains neutral in these elections, but sometimes lets the people know which candidate should be elected. I have been told that sometimes Andropinis has executed unpopular candidates and called for new elections.

Balik's aristocrats are called patricians. Like all aristocrats, they own land and pass their estates down from generation to generation. They own the olive groves and barley fields that surround the city. Some of them also own pastures for kanks and other animals twenty miles to the west of the city.

Balik's trade square is located at the footsteps of Andropinis' fortress and is called the agora. Here, there is a lively trade in kank honey, olive oil, and fine pottery from the city's best potters.

The agora is surrounded on all sides by the elven bazaar, so it is impossible to conduct any legal business without being subjected to the sales pitches of various questionable characters.

Балик расположен в уединенном, изолированном месте, и это само по себе служит неплохой защитой от армий враждебных городов-государств. Город неприступен со всех сторон, кроме запада. К несчастью, поблизости находится Устье Раздвоенного Языка, и это влечет за собой немалые проблемы с великанами, которые обитают на островах Моря Ила, и устраивают набеги на побережье. Все жители Балика, независимо от положения, рабы и патриции, мужчины и женщины, проходят военную службу. Каждый горожанин призывается в ополчение на один месяц в году. Они помогают регулярной армии охранять от набегов великанов поля и сады вокруг города, ведь главная ценность любого города на Ахасе - это вода и урожай!

Драж

"Великий и Всемогущий Тектуктитлай, Отец Жизни и Властелин Двух Лун" - так велит называть себя король-чародей Дража. Как можно догадаться, Тектуктитлай хочет считаться божеством. Однако, по моему мнению, Тектуктитлай даже не самый могущественный из королей-чародеев.

Как бы там ни было, Тектуктитлай управляет Дражем из окруженного стенами дворцового квартала в центре города. В этой крепости располагаются казармы его личной стражи, учреждения templars, школа для детей аристократов и академия Незримого Пути. В центре крепости - большая арена для гладиаторских боев, с трех сторон окруженная ярусами каменных скамей, а с четвертой на высоту 200 футов вздымается ступенчатая каменная пирамида - дом Тектуктитлая.

Сколько лет Тектуктитлай правит Дражем, никто не знает, наверное потому, что он запретил людям передавать из поколения в поколение знание об этом, чтобы память об этом стерлась, и все считали его бессмертным. Его templars, которых называют "Жрецами Лун", утверждают, что Тектуктитлай поднял город из пыли и земли вокруг него сделал плодородными.

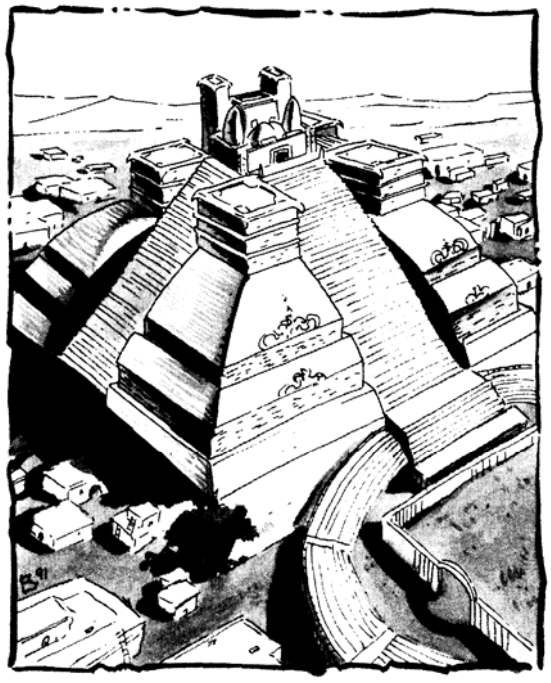
Без сомнения, в основе этой легенды лежит тот факт, что со всех сторон Драж

окружает огромная грязевая равнина, расположенная у западного края Моря Ила.

Если бы кто-то захотел узнать мое мнение, я бы рассказал, как было дело: еще молодой и слабый маг-сквернитель Тектуктитлай с горсткой своих последователей поселился на этом острове и основал здесь город. Благодаря природному плодородию грязевых равнин, Драж со временем превратился в большой и процветающий город, а Тектуктитлай стал королем-чародеем.

Так как Драж и его окрестности лежат на грязевой равнине, оборонять город довольно просто. Любое войско, решившееся сойти с дороги и пытающееся пройти по грязевой равнине, неминуемо завязнет в трясине из густой грязи. Если же войско пойдет через земли Тектуктитлая по единственной мощеной дороге, то ему остается лишь послать своих воинов защищать этот узкий проход, и сбросить противника в грязь.

Однако сам Драж ведет войны постоянно, его армии захватывают пленных по всему Ахасу. Воины Дража вооружены обсидиановыми мечами и короткими копьями на длинных веревках. Они метают эти гарпуны в ноги или седалища противников и тащат несчастных к себе. Так Драж добывает пленных.



Пленников приводят в Драж, где их заставляют забираться на великую пирамиду, чтобы сам Тектуктитлай обсидиановым ножом вырезал их сердца. Мертвые тела сбрасывают вниз с вершины пирамиды на песок арены. На следующий день после особенно обильного жертвоприношения тела убирают с арены, чтобы король и его приближенные - темплары, аристократы и лучшие оружейные мастера - могли насладиться гладиаторскими играми.

Жители Дража, несмотря на свой воинственный дух, ведут оживленную торговлю с другими городами Окрестности Тира (и городами на севере от него, чьих имен я не знаю). Почвы Дража плодородны, и на его полях произрастает конопля, из которой делают прекрасную одежду и крепкие веревки, а также зерно, в котором остро нуждаются другие (живущие впроголодь) города.

Гулг

Королеву-колдунью Гулга Лалали-Пай подданные называют Оба. На языке жителей Гулга титул Оба означает "Лесная Богиня". Этот титул она не сама себе присвоила, но так ее прозвали подданные. Лалали-Пай может приказать все что пожелает, и знает, что ее воля будет исполнена без промедления. В глазах жителей она - вечноживущая богиня, и они верят, что только существо, обладающее сверхъестественными силами, способно на то, что делает Лалали-Пай.

По всей видимости, она единственная из всех правителей Ахаса, кто пользуется широкой поддержкой своих подданных. С давних пор Гулг ведет пограничную войну с Нибенаем, городом на другом конце леса. Как ни ужасна Оба, люди верят, что только она защищает их от полного порабощения Нибенаем, и в этом они безоговорочно правы.

Гулг нельзя назвать городом в обычном понимании этого слова. Он расположен на южном краю Лесного Полумесяца, более-менее посредине земель, изображенных на карте Окрестностей Тира. Внешние стены города образуют старые, покрытые шипами

деревья. Они посажены так близко друг к другу, и их ветви переплелись настолько, что через эту живую изгородь даже полуросли едва может просунуть свой кулачок. Хотя большинство горожан живет в круглых глинобитных лачугах с крышами из соломы, сама Лалали-Пай живет в маленьком, но роскошном дворце на вершине исполинского дерева агафари.

Ее темплары, управляющие сельским хозяйством, армией, торговлей и ремеслами города, живут в искусно сделанных хижинах на нижних ветвях того же дерева. Хотя по высоте ветви, на которой находится хижина темплара, нельзя судить о его положении в иерархической лестнице, об его успехах можно узнать по числу его ожерелий. Ближайшие советники и верные соратники Лалали-Пай носят десять таких ожерелий, низшие темплары - только одно.

Знатные люди в Гулге не являются землевладельцами. Пищей город снабжает лес. Под надзором темпларов, рабы собирают дикие ягоды, орехи, фрукты - в лесу. Напротив, аристократы Гулга - это элитный класс охотников, которых отобрали в раннем детстве и обучили искусству охоты и выживания в лесу - выслеживать добычу, беззвучно красться и находить воду. Как можно догадаться, титул аристократа здесь не передается по наследству, ведь только самые способные дети могут выдержать суровое обучение охотничьему мастерству.

Как и все в Гулге, дары леса, собранные охотниками и рабами, считаются собственностью Обы, и Лесная Богиня перераспределяет все на нужды жителей города. Конечно, все это делает торговлю в городе очень трудной, но Оба нашла этому весьма остроумное решение. В Гулге торговые дома заключают сделки с назначенным королевой темпларом, который затем распределяет товары между жителями города. Эти темплары известны как искусные торговцы, и многие купеческие дома разорились, пытаясь покупать перец, орехи колы и редкие специи у купцов-темпларов Гулга.

Воины города известны как джудага или охотники за головами. Наполовину охотники, наполовину воители, они больше полагаются на засады, отравленные стрелы и дротики. Свое прозвание они получили из-за обычая приносить домой головы убитых врагов, чтобы было чем подтвердить рассказы о своей доблести.

Нибенай

Город Нибенай получил свое название в честь своего основателя, короля-чародея Нибеная. Подданные называют его Королем-Призраком. Нибенай - странная и загадочная фигура. Его подданные видят его так редко, что по городу постоянно ходят слухи о его смерти. Когда эти слухи приводят к гражданским волнениями, король появляется на достаточно долгое время, чтобы все убедились, что их король очень даже жив, и вполне способен подавить любое восстание.

Король-Призрак правит своим городом из окруженного стенами замка в центре Нибеная. Никто из свободных горожан там не был, но, по слухам, он расположен на вершине искусственной горы из каменных плит. Сам дворец выполнен в виде исполинской головы Нибеная. На фасаде дворца высечено лицо Короля Призрака, а сбоку и сзади стены покрывают барельефы,

изображающие танцующих женщин, переплетающихся словно пряди волос короля.

Все темплары Нибеная - женщины. Говорят, что все они жены короля-чародея, и я считаю, что это вполне возможно. Только им позволено входить и выходить из внутреннего города. Кроме них, во внутреннем городе живут только рабы, делающие жизнь Нибеная и его темпларов приятной и безопасной. Кое-кто говорит, что многие из этих рабов - скульпторы, занятые увековечиванием лиц темпларов на стенах королевского дворца.

Это вполне реально, ведь подобные архитектурные странности в Нибенае считаются нормой. Каждое каменное здание украшено барельефом. Хотя работа безупречна, сюжеты порой кажутся довольно странными. Часто изображен самодовольно улыбающийся аристократ, для которого это здание было построено. Иногда вырезаны фигуры всей семьи первоначального владельца, застывшие в странном танце. Иногда рельефы изображают ужасных чудовищ, в странной надежде, что если одно из них посетит Нибенай, то, увидев свое изображение, оно уйдет с миром.

Город расположен у северного края

Лесного Полумесяца, в окружении нескольких сотен акров полей с гейзерами. Каждый аристократ владеет одним из таких источников и использует их для орошения своих рисовых полей.

Основу торговли нибенайских купцов составляет оружие, сделанное из дерева агафари, добываемого в Лесном Полумесяце. Древесина агафари по твердости уступает лишь бронзе, и мастера-оружейники Нибеная день и ночь трудятся, изготовляя из нее щиты, дубины, копья, и даже мечи.

Сотни рабов рубят эти ценнейшие деревья, и в этом основная причина раздоров между Нибенаем и Гулгом, потому что охотники и собиратели лесного города боятся, что беспрестанная вырубка деревьев скоро оставит их без крыши над головой.

Костяк армии Нибеная составляет тысяча великанышей, вооруженных копьями и дубинами из дерева агафари.

Раам

Королева-колдунья Раама, Абалак-Ре, называет себя Великим Визирем. Она живет в красивом дворце из бивней и с крышей из алебастра, на вершине зеленого холма, возвышающегося над городом. К сожалению, холм окружают ряды безобразных защитных укреплений - решетки, рвы, стены, потому что у Абалак-Ре, наверное, положение самое шаткое из всех правителей. Когда я посещал этот город, его жители всерьез обсуждали планы свержения своей королевы и открыто прославляли предыдущее восстание (Оно, конечно, случилось уже очень давно, задолго до появления на свет большинства нынешних граждан Раама, и никто не помнит, чем оно закончилось).

Абалак-Ре утверждает, что она является наместником в Рааме некой Высшей Силы, и что ее магические способности - лишь дар этого сверхъестественного существа. Согласно Абалак-Ре, это сверхъестественное существо поставило ее управлять Раамом и его жителями. Если же она не справится со своими обязанностями, эта самая сверхъестественная сила разгневается и уничтожит ее, и назначит другого исполнять должность Великого Визиря.

Пожалуй, это самый оригинальный способ из всех, которыми король-чародей пытался узаконить свою власть.

Называя себя лишь покорной служительницей некой высшей силы, и утверждая, что эта самая высшая сила одобряет все ее поступки, Абалак-Ре надеется отвлечь от себя неминуемый народный гнев. К несчастью для нее, жители Раама гораздо умнее, чем она о них думает. Хотя на словах они чтят эту высшую силу, чьим наместником является Абалак-Ре, и даже посещают церемонии, устраиваемые templарами в честь этого сверхъестественного существа, не многие верят в его существование. Напротив, они в тайне презирают Абалак-Ре за то, что она настолько слабый правитель, что ей приходится прибегать к подобным уловкам, и они попирают власть Великого Визиря, когда только это возможно.

Как следствие, Раам самый неспокойный и небезопасный город из всех, которые я посетил. Templары не осмеливаются ходить по улицам по одиночке - из страха быть убитыми аристократами. Аристократы Раама не многим лучше обычных разбойников. Каждый из них обладает хотя бы небольшим участком земли, примыкающим к городским дорогам, и его личная армия требует немалую плату с каждого, кто пытается проехать через его земли. Торговые дома держат армии наемников для охраны своих рынков от банд вооруженных воров. Ситуация настолько плоха, что часто высокое положение в обществе занимают эльфы, словно они обычные граждане!

Конечно, больше всех страдают рабы. Так как поля Раама приходят в запустение, часто случаются неурожаи, еда очень дорога и ее редко бывает достаточно для всех. Рабов едва кормят, чтобы он не умерли с голоду, и только пока от них есть польза. Как только раб становится бесполезным, его тут же отправляют на арену забавлять беснующуюся толпу постыдным зрелищем гладиаторских боев.

Раам еще не завоеван другим городом-государством лишь по тому, что все знают, какую большую армию Абалак-Ре сможет выставить в случае войны. Подземные

арсеналы Абалак-Ре полны оружия, и в случае внешней угрозы его хватит, чтобы вооружить каждого жителя города дротиком с кремниевым наконечником, обсидиановой палицей и деревянным щитом. Разумеется, все это Абалак-Ре хранит подальше от народа, чтобы тот не повернул оружие против нее.

Тир

Городом Тир правит король-чародей Калак, он называет себя просто Король Калак или, как принято к нему обращаться, Тиран Тира. Властный и безжалостный, Калак, наверное, самый честный из всех королей-чародеев. Он правит мощью своей магии и огромной псионической силы, превыше всего ставя свою безопасность и порядок в Тире.

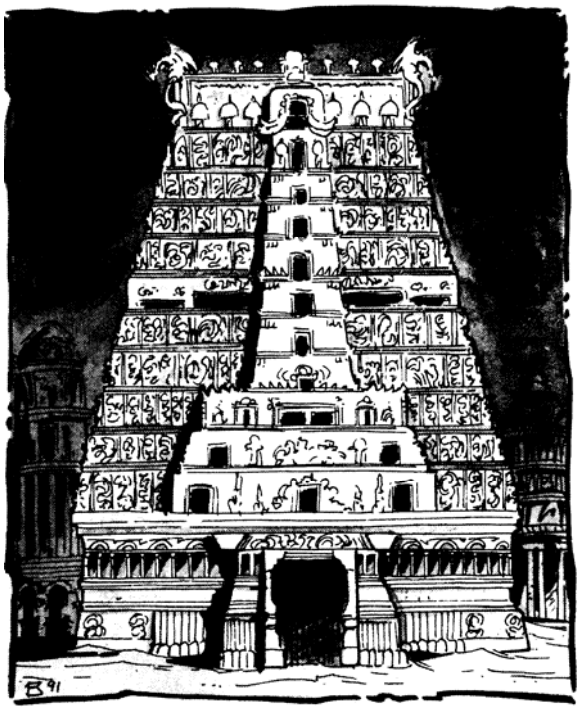
Хотя решения Калака могут быть пристрастны и несправедливы, они хотя бы предсказуемы. Каждый житель города знает, что если он хочет жить, то для него самое лучше - беспрекословно подчиняться королю Калаку, или же он рискует попасть в железные шахты в качестве раба. Как следствие, общество Тира функционирует

безупречно все многотысячелетние правление Калака.

Дворец Тирана находится рядом с гладиаторской ареной, и выходит на нее своей восточной стороной. Во время игр короля можно увидеть в окружении templаров и приближенных на одном из сотни балкончиков, выходящих на арену.

В последнее время король Калак выглядит сильно постаревшим. За последние двадцать лет он согнал большую часть городских рабов на строительство огромного зиккурата (прямо напротив дворца с другой стороны арены), утверждая, что это защитит Тир от Дракона. Сначала горожане спокойно отнеслись к затее короля, но в прошлом году Калак вознамерился любой ценой завершить строительство своей пирамиды, и отобрал у аристократов почти всех рабов, так что некому стало работать на полях.

Кроме того, без работников остались железные рудники, и добыча железа полностью прекратилась. Все это привело торговлю, ремесла и поля города к полному разорению, вызвав большое недовольство аристократов (землевладельцев) и купцов. Рабы умирают с голоду, и даже свободные ремесленники довольствуются только скудным пайком, да и то, если их работа непосредственно нужна для завершения зиккурата.



В довершение неприятностей, города, зависящие от поставок железа из Тира, готовы были взяться за оружие. Многие из них, а в особенности Урик и Раам, направили тайных посланников к королю Калаку, с недвусмысленными предупреждениями о том, что может случиться, если Тир не возобновит добычу железа.

Разве удивительно, что между собой аристократы втихомолку обсуждают планы свержения короля, а купцы толпами покидают город? Совершенно ясно, что даже стальному кулаку templаров недолго удастся поддерживать порядок, и кровавый ад восстания вот-вот выплеснется на улицы Тира.

Когда наступит час решающего сражения, случится страшное. Королевская стража насчитывает две тысячи наемников и пять сотен великанышей, возглавляемых верными королю templарами, и они вооружены стальными мечами. Против них выйдет хорошо вооруженная, но разношерстная армия аристократов, набранная из кого попало, но во много раз превосходящая войско короля числом. Учитывая волшебство короля-чародея, силы противников примерно равны. Ирония же судьбы в том, что исход дела могут решить самые бесправные жители Тира - рабы.

Урик

Наверное, короля Урика лучше всего описать его собственными словами:

"Я, Хаману, Повелитель Вселенной, Король Гор и Равнин, Король Урика. Ревущие ветры и всесильное солнце уготовили мне судьбу ратных подвигов, живительные воды и плодородные земли даровали мне власть над сильнейшим городом Ахаса.

Великие Духи изобильных земель воспитали меня, и обучили искусству войны. Они научили меня вести войска на битву и посылать солдат в атаку, наделили силой мои руки и вложили в них меч, чтобы рубить бессчетные головы моих врагов. Они сделали

меня неуязвимым воином и непобедимым полководцем.

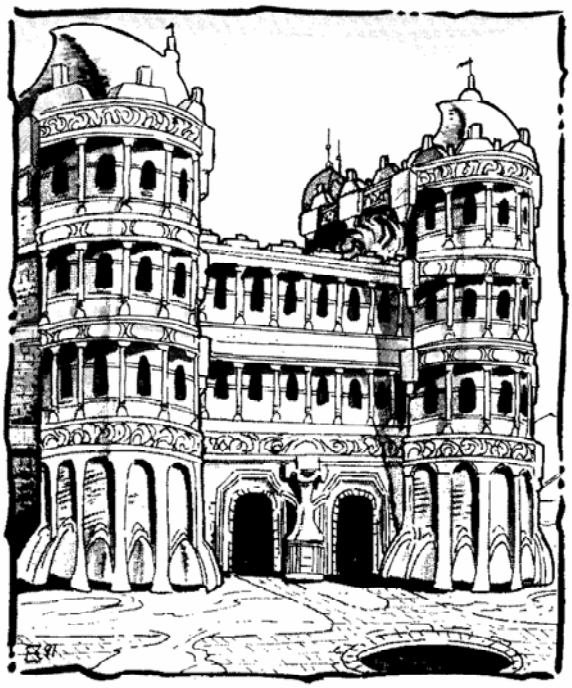
Я Хаману из Урика, Король Великий, Король Могучий, Повелитель Вселенной и Господин Ахаса, мне подвластны земли от берегов бескрайнего Моря Ила до вершин Звенящих гор, я несу смерть и дарую мир, и предо мной должны склониться все".

Как вы наверно уже догадались, Хаману считает себя королем-воителем. Обладая большим опытом сражений, он часто сам ведет своих солдат в битву. И его похвальба - совсем не пустые слова. Когда он сам ведет войска, они не знают поражений.

Дворец Хаману расположен в большой укрепленной крепости в центре Урика. Крепость занимает целую квадратную милю. В ней находятся административные здания templаров Хаману, и здесь же базируется его армия. Здесь есть и плац, и казармы, и оружейная, полная обсидиановых мечей, копий и луков со стрелами. Из этой твердыни Хаману сам ведет в походы десятитысячное войско, состоящее из воинов-рабов и тысячи вооруженных копьями великанышей. Все его воины, и рабы, и наемники готовы отдать жизнь за своего повелителя, ведь он живет рядом с ними такой же жизнью, как и они, каждый день руководя на плацу учениями войск.

Армия Хаману особенно интересна своим отрядом полуросликов. Король-чародей Урика заключил договор с вождем полуросликов по имени Урга-Золтапль, по которому его племя получает из Урика обсидиан, а за это они посылают на службу в армию Хаману две сотни своих воинов. Хаману использует полуросликов для вылазок в тылы противника. Полурослики могут под покровом ночи забираться во вражеский лагерь, перерезать горло спящим военачальникам противника, уничтожать повозки с провизией и освобождать рабов противника.

Экономика Урика основывается на обсидиане - вулканическом стекле, добываемом в каменоломнях на склонах горы Дымящаяся Корона. Кроме того, Урик очень зависит от поставок железа из Тира, ведь без железных орудий добывать обсидиан практически не возможно.



В заключение своего рассказа об Урике, я хочу вас предупредить, что если вы когда-нибудь приедете в этот город, не вздумайте нарушать законы Хаману, и обязательно спрячьте где-нибудь в укромном месте немного золота, на случай, если будет нужно откупиться от templаров. Преступников обращают в рабство и отправляют в шахты добывать обсидиан. Для раба нет ничего хуже, чем попасть в каменоломни Урика. Острые сколы вулканического стекла могут изувечить руки, отрезать пальцы, и раб за несколько дней превращается в калеку.

Поселки

В Окрестности Тира есть много селений, и описать их все нет никакой возможности, да и вряд ли в этом есть смысл. Если вы побывали в какой-нибудь деревне, может случиться, что второй возможности посетить ее вам и не представится. Деревню могут разграбить разбойники, или жители сами переберутся на новое место, и их жилища поглотит пустыня. Поэтому, я расскажу лишь про те селения, которые существуют уже давно, и вряд ли исчезнут в обозримом будущем.

Альтарюк

Крепость Альтарюк принадлежит купеческим домам Вавир, Риис и Томбладор из Балика. Она расположена на берегу Большого Рукава в дельте Раздвоенного Языка, и хорошо укреплена: ее окружает стена в 15 футов высотой, и защищают ее пять сотен наемников со щитами из шкур мекилота, деревянными копьями и костяными кинжалами.

Гарнизоном командует Арисфистанелес, очень сильный маг-хранитель. Благодаря его влиянию, там не прячась существует Сокрытое Братство, и Альтарюк получил известность как место, где волшебник может найти убежище. Тем не менее, магам-сквернителям путь туда заказан.

Несмотря на грозные укрепления, Альтарюк часто разрушают великаны с островов, расположенных в дельте Раздвоенного Языка, но купеческие дома его всегда быстро отстраивают заново. Альтарюк лежит на пересечении торговых путей, и служит пристанищем для караванов этих купеческих домов. Его гарнизон - единственная защита караванов от нападений разбойников. Караваны других торговых домов тоже в праве рассчитывать на защиту и пристанище, но за значительную плату.

Макла

Этим поселком, расположенным на берегу озера Золотых Грез, владеет Урик. Это укрепленное место служит лагерем для рабов, добывающих обсидиан в каменоломнях на склонах Дымящейся Короны. На Маклу разбойники нападают редко, потому что в ней расквартированы 500 солдат - урикитов с обсидиановыми мечами и 50 великанышей, вооруженных длинными копьями. Кроме того, 25 охотников - полурослико в выслеживают и ловят сбежавших рабов.

Северный и Южный Ледополус

Эти две деревни гномов расположены на противоположных сторонах Большого рукава Дельты Раздвоенного Языка. Жители Северного Ледополуса пытаются построить каменную дорогу на остров Ледо от северного берега, а жители Южного Ледополуса - от южного берега. Их цель - соорудить мост через Большой Рукав, открыв короткий путь караванам из Гулга и Нибеная в Балик и в другие города на юге Окрестности Тира.

В свою очередь, великаны, которые живут на острове Ледо, часто переходят в брод большой рукав и ломают все то, что построили гномы, и это приводит к частым кровавым стычкам между гномами и великанами.

Соляное Поле

Этот поселок бывших рабов находится на восточном склоне гор Мекилота. Как и большинство деревень бывших рабов, это шумное и непокорное селение служит пристанищем для беглых рабов всех разумных рас. Соляное Поле славится своим прекрасным театром. До недавнего времени основным источником существования поселка служили нападения на караваны, идущие в Гулг и Нибенай, но теперь к этому занятию добавилось еще одно: они дают представления для богатых купцов (с аристократами они, понятное дело, стараются не встречаться). Поселком руководит бывший гладиатор, мул Ксайнон.

Ого

В Ого живет вождь племени полурослико в Урга-Золтапль. Его жилищем служит ступенчатая каменная пирамида высотой около семидесяти пяти футов, и ее вершину едва покрывает лесная тень. Дворец вождя находится на самой вершине пирамиды, и там он принимает посетителей. Несколько дюжин каменных построек, в которых живут его жены и слуги, разбросаны вокруг подножья пирамиды.

Ого - единственная деревня полурослико в, которую чужак может посетить, и где его не съедят. Правда, я посоветую вам, отправляться туда только в компании полурослико в из Урика. Иначе вы рискуете быть съеденным на обед, если Урга-Золтаптль решит, что вы представляете большую ценность не как собеседник, а как обед.

Валис

Это селение запрятано в одном из темных ущелий где-то в отрогах Звенящих Гор, но как раз это и нравится его жителям. Со стороны Валис выглядит как давным-давно заброшенные развалины какого-то древнего замка, и большинство путешественников проходят мимо, не обращая на них никакого внимания. Валис расположен на вершине утеса, и попасть туда можно либо взлетев на высоту пятьсот футов, либо в корзине, которую на веревке поднимут местные жители. Тот, кто знает истинную суть Валиса, должен подойти к подножью скалы и попросить, чтобы его подняли наверх. Не удивительно, что в Валис могут попасть лишь те, кого знают и кому доверяют его обитатели.

Для такой скрытности есть свои причины. В скале, на которой стоит Валис, находится единственная на Ахасе золотая шахта. Если в вас внезапно проснулась жажда легкой наживы, мне придется разочаровать вас.

Всю добычу золота контролирует торговый дом Томбладор, и он же держит в поселке нескольких магов-сквернителей, которые защищают Валис от непрошеных гостей. Как и железные шахты Тира, золотая шахта Валиса неохотно расстается со своими сокровищами, и платить за них приходится потом и кровью немалую цену.

Оазисы

Ахас засушлив, но воду все же можно найти. Кое-где подземные реки выходят на поверхность, из-под земли бьют родники, образуя маленькие водоемы, окруженные зеленым поясом растительности. По пустыне разбросано немало оазисов, но они настолько малы, и расположены так далеко друг от друга, что если не знать точно, где находится оазис, то можно умереть от жажды, пытаясь его найти. Кроме того, оазисы все время появляются и исчезают. Иногда, пересыхает подземный источник, а иногда ветер засыпает оазис грудами песка и пыли. Даже если вы нашли оазис, следует помнить, что вода в источнике может быть отравленной.

Я постарался описать самые большие и широко известные оазисы.

Нет большого смысла описывать каждый оазис в отдельности, и я включил в атлас только те, которые представляют особенный интерес, и где вам наверняка захочется побывать самим.

Горький Колодец

На самом деле, вода в колодце этого оазиса свежая и чистая. Веками погонщики караванов, пересекающие заросшие кустарником равнины вокруг оазиса, слышали звук струящейся воды, но никто не мог найти сам источник, пока несколько гномов не основали здесь поселок и не пробили колодец через толщу камня. Выяснилось, что под каменистой поверхностью течет подземный ручей, а каменная толща многократно усиливает звук текущей воды. Гномы надеялись разбогатеть, продавая воду из колодца караванщикам, но их надежды не оправдались. К несчастью для гномов, оказалось, что этот подземный ручей едва может обеспечить водой их самих и их семьи. Колодец не стоил потраченного труда, и велика была горечь разочарования. Так оазис получил свое название.

Хочу вам дать один совет: когда вы собираетесь в путешествие, не стоит полагаться на этот оазис, как на единственный источник воды. Вполне может случиться, что караван, побывавший в этом оазисе перед вами, вычерпал из колодца всю воду. Должно пройти не менее шести дней, прежде чем вода снова наполнит колодец, и следующий караван сможет наполнить свои бурдюки.

Черные Воды

Оазис Черные Воды находится в самой середине развалин Ярамука, на полпути между Уриком и Раамом. Чтобы не случилось, никогда не пейте ни из этого источника, ни из ручья, которому источник дает начало. Давным-давно Хаману, король-чародей Урика, стер с лица земли город Ярамук, применив настолько ужасную магию, что воды оазиса навсегда стали отравленными. Того, кто сделает глоток этой воды, начинает знобить, и он быстро умирает от неизлечимой лихорадки. Также, не советую располагаться в этом оазисе на ночлег - по ночам путников тревожат призраки тех, кто не прочитал вовремя это предупреждение (или пренебрег им).

Озерная Яма

Это озеро, расположенное на северной оконечности Драконьей чаши, самый большой водоем в Окрестности Тира. Его лазурные воды занимают около 28 квадратных миль. Несмотря на близость Урика, (до которого всего тридцать миль) озеро сохранило свою первозданную чистоту. Его побережье богато и растениями и животными. Наверно причина этого в том, что добраться до него нелегко: нужно спуститься по отвесным склонам Драконьей Чаши, или в том, что озеро находится под защитой живущего в Драконьей Чаше друида.

Как бы там ни было, если вы добрались до озера, ни в коем случае не мутите его кристально чистые воды и, ради собственной безопасности, даже и не думайте добраться до Затонувшего Города, который, по легенде, лежит на его дне. Ведь наверняка все истории о комнатах полных золота и палатах полных сокровищ не больше чем красивая сказка.

Озеро Золотых Грез

Озеро Золотых Грез лежит на западном склоне Дымящейся Короны, где густой желтый пар поднимается над кипящей водой. В тех местах, где желтоватая вода не слишком глубока, на дне можно разглядеть множество тоннелей и подземных ходов, ведущих в глубь горы. Утверждают, что в самой сердцевине Дымящейся Короны расположен какой-то фантастический город. Трудно сказать, есть ли в этих историях хоть слово правды, ведь ни один из тех, кто не сварился в горячих водах и нырнул в подводные тоннели, не вернулся назад.

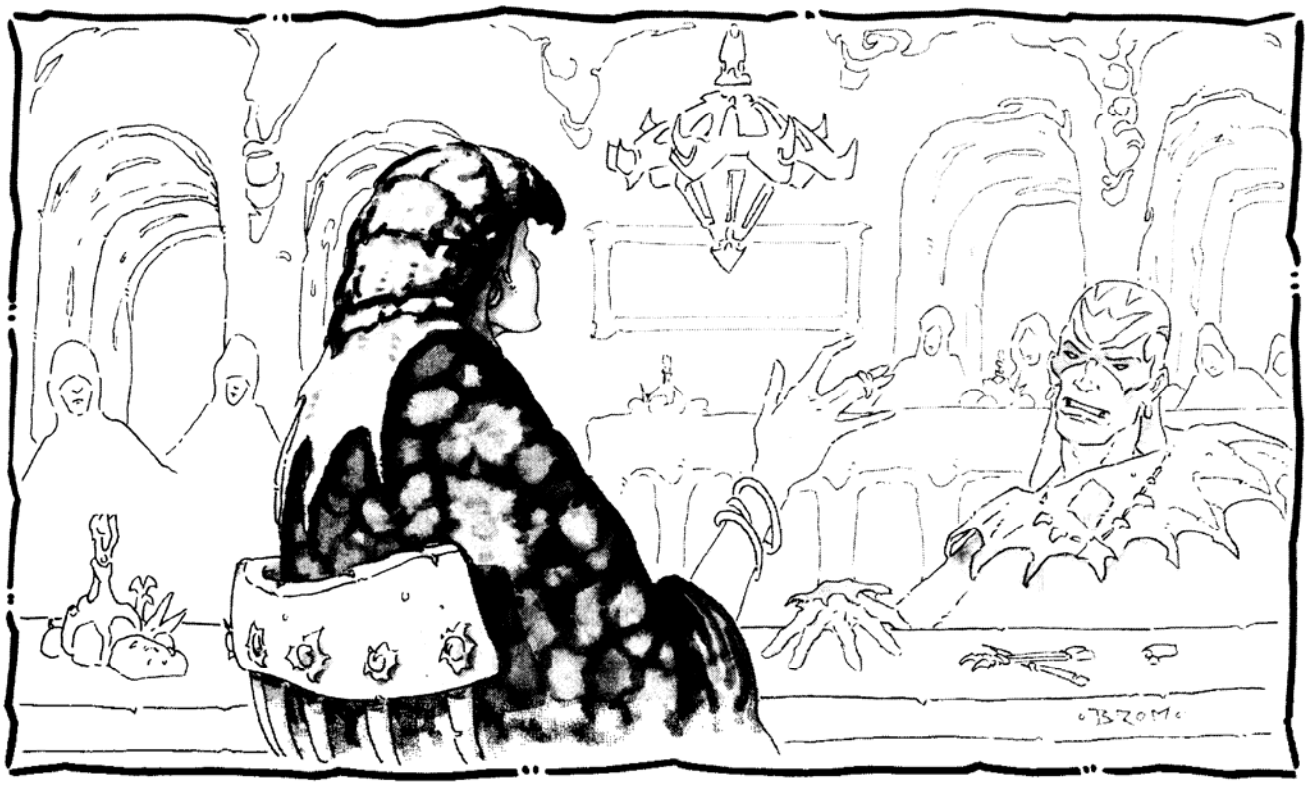
Серебряные Ключи

Конечно, никакого серебра в этом оазисе нет. Коричневая вода неприятна на вкус, его окрестности заросли колючим грязно-бурым кустарником, и выжженные солнцем рыжие скалы - типичный пейзаж каменных пустошей Ахаса.

Серебряным этот источник прозвали потому, что вождь живущего в оазисе племени эльфов требует плату в одну серебряную монету со всякого, кто хочет набрать там воды. Его воины обычно нападают на того, кто не в состоянии заплатить.

Пруд Грака

Водоем этого оазиса защищает большая крепость из необожженного кирпича. Если вы захотите утолить там жажду, это обойдется вам в медную монету за каждое животное (разумных существ они тоже относят к животным). В противном случае, полуэльф Грак и его пятьдесят наемников не пустят вас вовнутрь, разве что они поймут, что вы сильнее их отряда. Ходят слухи, что в подвалах крепости Грака хранятся сокровища, накопленные им за годы власти над оазисом.



Затерянный оазис

Этот гейзер расположен посередине соляной равнины. За долгие годы вода размыла солончаки на несколько миль, и вокруг него вырос красивейший лиственничный лес.

Источник и рощу охраняет три-крин по имени Дурвадала. Вам не удастся ее увидеть, даже если она нападет на вас, когда вы причините ущерб ее любимому оазису.

Илистый дворец

Эта огромная грязевая равнина находится посреди внутриматерикового илового озера, расположенного в одном из самых заброшенных и пустынных мест Окрестности Тира. Даже если вам удастся уговорить знакомого великана отнести вас туда (так однажды туда попал я сам), я вам этого не советую. Этот остров населяют жуткие чудовища, подобных которым вы никогда нигде не видели.

В центре острова, где буйная растительность напоминает настоящие джунгли, над грязью и илом возвышается великолепный дворец из белого мрамора. Что или кто находится внутри, совершенно неизвестно. Земля рядом с ним кишит ядовитыми змеями и пауками. Кроме того, во дворец нельзя отыскать вход. У замка нет ни ворот, ни дверей. Лишь на самых верхних этажах есть несколько окон, через которые изливается нескончаемый поток воды.

Острова

В Море Ила полно островов. Так как я не обладаю способностью летать (при помощи магии или как-то еще), то вынужден признать, что мое знакомство с ними весьма поверхностно.

Тем не менее, названия многих островов мне известны, и я нанес их на карту Окрестности Тира. По всей видимости, почти все они населены великанами. Не все острова, из числа указанных на карте, я опишу на этих страницах. Как я уже говорил,

в этот атлас я включаю описания только тех мест, где я побывал лично.

Ледо

На этом каменистом утесе живет семья из десяти-пятнадцати великанов (Они почему-то пытались ввести меня в заблуждение и не дали мне посчитать себя точно). Все эти великаны убеждены, что гномы из Северного и Южного Ледополуса строят свои мосты на их остров лишь для того, чтобы завладеть их богатством - кремниевой жилой. Ледо слишком каменист, чтобы пасти скот или выращивать хлеб, поэтому великаны добывают кремень и выменивают его на пищу у купцов, чьи караваны идут из Балика в Альтарюк.

Драконья Пасть

Этот узкий, длинный остров образует высокая горная гряда. На ее северные склоны относительно часто выпадает дождь, и там текут три довольно больших реки. Они низвергаются водопадами с отвесных склонов гор, а потом теряются в грязевых равнинах у Дельты Раздвоенного Языка.

Великаны, живущие на этом острове, пасут стада овец и разводят оливковые рощи. Они ведут себя довольно мирно, но изредка устраивают набеги за чтобы добыть то, что не могут произвести сами. Они обожают мед канков, и радушно встретят любого гостя, если он привезет им бочонок густого зеленого меда.

Хочу вас предостеречь, что не стоит охотиться на чудесных редких птиц, живущих на северной оконечности острова. Хотя за единственное перо из хвоста такой птицы в городе можно получить целое состояние, великаны почему-то очень привязаны к своим пернатым друзьям. Если великаны узнают, что вы пытались подстрелить или поймать одну из них, они без долгих разговоров швырнут вас со скалы, и вы утоните в Море Ила.

Песня Сирен

Хотя я сам не был на этом острове, но я все же считаю, что о нем нужно предупредить. Погонщики караванов, путешествующие к северу от этого острова, затыкают себе уши, чтобы не слышать странную, дурманящую песню, разносящуюся над каменистыми пустошами.

Тот, кто ее услышит, попадает под власть колдовских чар, и, очарованный, идет на голос. К несчастью, голос доносится с острова, который от берега отделяет полоса ила шириной около полумили, и зачарованный неизбежно тонет и задыхается в этой похожей на пыль субстанции.

Однажды я сам - по глупости! - вознамерился послушать эти песни, и сознательно оставил уши открытыми. Я чуть не убил своих спутников, прежде чем им удалось скрутить меня и спасти от ужасной участи. До сих пор этот чудесный голос все еще звучит в моей памяти, и бывают дни, когда я вновь порываюсь отправиться на поиски его обладательницы.

Одни говорят, что на том острове заточена прекрасная колдунья, и она волшебной песней зовет на помощь своего возлюбленного, другие же утверждают, что голос наверняка принадлежит какой-нибудь омерзительной твари, обитающей там. Как бы там ни было, помните - эта песня несет смерть.

Колеблющийся

В центре этого большого острова находится древний, окруженный крепостными стенами город. На главной площади города все еще бьет фонтан. Сточные канавы города действуют как сеть ирригационных каналов, и хорошо орошаемые окрестности города заросли кустарником. У берегов острова можно заметить остатки мола и древней набережной, и окаменевшие остовы кораблей, которые плавали по морю, еще когда оно было заполнено водой. Несмотря на то, что они когда-то были несомненно сделаны из дерева, они превратились в камень, или под действием времени, или в

результате какого-то колдовского заклятья. Между Морем Ила и древней пристанью лежит полоска голой каменистой земли.

Ходит легенда, что в подземельях этого древнего города погребено несколько тысяч фунтов серебра. Если в этой легенде и содержится крупица истины, и вы отыщите эти несметные сокровища, то вам вряд ли удастся вывезти их с острова, так как кроме небольшого стада эрдлу и нескольких диких канков, остров совершенно необитаем.

Озерный Остров

Это огромный вулкан, поднявшийся из Моря Ила за последние пять веков. Насколько я знаю, он еще ни разу не извергался бурно, но его вершина поднимается все выше, и поток магмы непрестанно льется из трещин гигантского конуса. Заросли кустарников на нижних склонах острова служат хорошим источником корма для канков и эрдлу.

Кратер вулкана заполнен чистой прозрачной водой. Над глубоким горным озером клубится горячий голубой пар, и вершина горы все время окутана шапкой тумана.

Адепты Незримого Пути полагают, что если сесть на край кратера и глубоко вдохнуть эти пары, то можно достичь особого состояния сознания и глубже понять свои внутренние силы. Великаны с этого острова развлекаются тем, что стараются подкрасться к незадачливым последователям силы Пси и столкнуть их в кипящую воду этого озера.

Руины

Как сказано в главе про географию, руин на Ахасе много. Вы можете натолкнуться на них где угодно, наполовину утопленные в пыли, покоящиеся на бескрайних соляных полях, возвышающихся над каменистыми пустошами.

Наиболее интересные из развалин, которые я видел в своих странствиях, я описал на этих страницах.

Холодная башня

Круглая мраморная башня возвышается более чем на сто футов над окружающей равниной. Когда-то на ее вершину вела деревянная винтовая лестница, но она давно уже сгнила и рассыпалась в пыль. Не считая лестницы, башня сохранила свой первоначальный облик, и выглядит также, как и тысячу лет назад. Со стен башни не упал ни один камень. На ее вершине волшебный фонарь все еще сияет жутковатым зеленым светом. Когда ветер поднимает на Море Ила сильный пыльный шторм, с башни доносится протяжный, леденящий душу вой. Местные жители уверяют, что так стонет призрак хозяйки башни, которая в одну такую же ночь потеряла своего суженного, еще в те времена, когда Море Ила было наполнено водой.

Аркхолд

Над окрестностями господствовал большой замок, взгромоздившийся на вершине холма. Под его защитой селение процветало и разрасталось, и дома уже не умещались в пределах крепостных стен, и приходилось строить новые стены, чтобы их защитить. Теперь древний город почти весь скрыт под песчаными дюнами. Проводник рассказывал мне, что песок пересыпает барханы с места на место, и когда он возвращается сюда, одна часть города оказывается занесенной, в то время как другая освобождается от песка.

Уединенность Аркхолда делает его желанным местом для кладоискателей. Хотя мы там были лишь несколько часов, каждый из моих проводников успел отыскать по стальному мечу(!).

Когда я захотел забраться на холм, чтобы исследовать замок, мои проводники силой удержали меня от этого, утверждая, что в замке живут злобные хищные существа. Когда начало смеркаться, проводники в один голос заявили, что нужно немедленно покинуть окрестности Аркхолда, иначе мы подвергнемся риску быть захваченными обитателями замка. Я все же надеюсь когда-нибудь вернуться туда, потому что замок

удивительно хорошо сохранился, и наверняка там можно будет отыскать сведения о древних временах и прежних обитателях Ахаса.

Калиднай

Когда-то это был процветающий город, такой же большой как Тир и богатый как Балик. Правивший им король-чародей жил в просторном дворце, окруженном особняками вельмож и домами темпларов. Судя по развалинам торговых рядов на рыночной площади, это был действительно богатый город. В центре города даже был огромный зиккурат.

Теперь улицы усеяны скелетами, дворцы обрушились, а пирамида растрескалась, словно гигантское глиняное яйцо. Ни кто не знает, какое бедствие вызвало гибель Калидная, но несомненно, что оно обрушилось на город неожиданно и быстро.

Бодаш

Бодаш лежит на полуострове, вдающемся в одно из иловых озер. Когда-то он был, без сомнения, одним из самых могущественнейших древних городов. Его развалины тянутся по берегу на много миль, и видны еще торчащие из поверхности ила башни.

К несчастью, Бодаш и его окрестности - не то место, где хочется остаться подольше. Как только кроваво-красное солнце исчезает за горизонтом, из могил, склепов и подвалов на поверхность выползают тысячи неупокоенных мертвецов, и толпы оживших скелетов бродят по городу. Если вы останетесь после наступления темноты, ночлег в Бодаше превратится в одну нескончаемую, отчаянную битву.

Я разговаривал с теми, кто считает, что вся эта нежить подвластна могущественному чародею-скверителю, который отыскал сокровища королей-чародеев Бодаша, и использует ходячих мертвецов, чтобы охранять их от непрошеных гостей. Другие же считают, что мертвецы были некогда исконными обитателями этого древнего города, но не могут найти упокоения, потому что стерегут какую-то ужасную тайну, сокрытую под развалинами на главной площади древнего города. В любом случае, если вы решите посетить Бодаш, готовьтесь к безумной битве с гниющими полчищами.

Гистеналь

Это еще один город древних. Его многочисленные крепостные стены кое-где уходят под поверхность Моря Ила. По стенам можно пройти на несколько миль вглубь моря, но я должен предостеречь вас от такого необдуманного поступка. Вокруг города необычно много илистых ужасов.

Со стороны, Гистеналь выглядит заброшенным и пустынным, даже можно сказать - мирным. Однако, в той части города, которая погребена под пыльными толщами Моря Ила, таится что-то загадочное. Псионики говорят, что это существо обладает невообразимой силой и может вступать с ними в мысленный контакт.

Сам я никогда не слышал ничего такого, но однажды мы остановились на ночлег посреди развалин Гистеналя, и мой спутник - псионик услышал этот мистический голос. Его глаза словно остекленели, и он на непонятном языке завел разговор с незримым собеседником. Два дня спустя, он совершенно помешался, и в безумии зарезал наших погонщиков канков. Я был вынужден убить его, чтобы защитить себя.

Ярамук

Когда-то этим городом правила королева-колдунья красавица Сиэльба. Она и Хаману, король Урика, не поделили обсидиановые каменоломни на склонах Дымящейся Короны. Хаману решил спор в свою пользу, сровняв Ярамук с землей. Король Лев прибегнул к такой ужасной магии, что даже вода в колодцах Ярамука навсегда стала отравленной.

Легенда гласит, что сокровища Сиэльбы до сих пор погребены под развалинами ее дворца. Если вы хотите отправиться на их поиски, имейте ввиду, что нелегко будет

определить, какая именно куча щебня была когда-то дворцом волшебницы.

Достопримечательности Ахаса

Если вам кто-нибудь скажет, что Ахас всего лишь унылая и однообразная земля, не верьте. Совсем напротив, Ахас полон красивых и интересных мест, и вы наверняка в этом убедитесь сами. Вот лишь мои самые любимые.

Драконья чаша

Это исполинское углубление в земле образовалось, когда родился первый великий дракон, и его тело вырвалось из толщи скальной породы. Само собой, это случилось тысячелетия назад, и я при этом событии не присутствовал, но, когда я спустился в эту обширную долину, сознание тщетности и бренности существования охватило меня, и в благоговейном трепете я рухнул на колени.

Хотя Драконья Чаша лежит между тремя оживленными маршрутами караванов, она до сих пор остается тихим и пустынным местом. Быть может, причина этого в непостижимом воздействии Драконьей Чаши на чувства каждого, кто в ней окажется, или в том, что добраться до ее дна нелегко - необходимо спустится по крутым, опасным склонам, частенько обрывающимися отвесными скалами. Если вы все же окажитесь на дне этой обширной долины, вас поразит царящая там неестественная, зловещая тишина, особенно в ее северной части, вокруг оазиса Озерная Яма. Вся долина находится под защитой друида Енола.

Мекилотовы горы

Издали эти горы похожи на ползущего по равнине исполинского мекилота. Они сложены из твердых гранитов, и там, где твердые породы выходят на поверхность, скалы образуют причудливые формы - купола, колонны, циклопические стены и мозаики из колоссальных каменных плит.

Безусловно, стоит пресечь соляные равнины и побродить среди этих созданных природой скульптур, но путешественника подстерегают две опасности: клары и Соляное Поле. Соляное поле - это поселок беглых рабов, а клары - большие медведи, которые ведут ночной образ жизни и охотятся при помощи силы Пси.

Дельта Раздвоенного Языка

Этот наполненный пылью желоб в земле длинною в двести пятьдесят миль является основным препятствием для путешествий по южной части Окрестности Тира. В нем полным-полно маленьких островов, но лишь немногие из них нанесены на карту. На большинстве островов живут великаны.

Когда на закате кроваво-красного солнца вечерний бриз поднимает в воздух пыль, и она серебристым туманом клубится над Морем Ила, это одно из самых красивых зрелищ на Ахасе.

Корона Дракона

Насколько мне известно, я - единственный из живущих ныне людей, кто может похвастать тем, что своими глазами видел этот древний вулкан. Покрытый застывшей черной магмой, он возвышается над равнинами Дальних Земель словно одинокий страж. С северо-запада, его крутые склоны сломаны древним зазубренным потоком лавы.

Если вы заберетесь так далеко в Дальние земли, потратьте время и силы и посетите долину этой реки лавы. Там в чудесном хвойном лесу водятся странные существа. В глубине леса расположен дворец из алебастра, окруженный высокой стеной. Когда я был там, ворота были крепко заперты, и дворец казался покинутым и заброшенным. Мне все же удалось заглянуть внутрь, и я увидел заботливо ухоженный сад. Я провел у ворот больше недели, карауля обитателей дворца, но так никого и не увидел. Скрепя сердце, я покинул это

загадочное место, когда я заметил в небе кружащую надо мной тень.

Словарь

bas - основная лексика
ter - тип ландшафта
cre - существо
merch - название купеческого дома
city - город, город-государство
geo - географическое название
per - личное имя

Основная лексика

cleric bas жрец
для значения 'священник языческой религии' никаких других вариантов нет
defiler bas маг-сквернитель
dwarf bas гном
значащее слово, должно оставаться таковым и в переводе
half-giant bas великаныш
удачная находка переводчика "Verdant Passage"
halfling bas полурослик
неологизм со корнем "половина", должно оставаться таким же неологизмом и в переводе
hunter-gatherer bas охотники-собиратели
judaga, head hunters bas джудага, охотники за головами
merchant caravan dynasties bas купцы-караванщики
preserver bas маг-хранитель
psionics bas псионика, пси, Невидимый Путь
sorcerer-king bas король-чародей
templar bas темплар
Veiled Alliance bas Сокрытое Братство
douar bas* дуар
guarded land of Druid bas* хранимая земля друида
dust sinks ter пыльные топи
inland silt basin ter внутреннее (внутриматериковое) иловое озеро (Возможно надо бы - внутриматериковая иловая котловина)
golden dunes ter золотые дюны
rocky badlands ter скалистые пустоши
scrub plains ter кустарниковые поля. Это скорее полустепи или степи. Место где еще что-то растет (кроме кактусов). Саванна, прерия, пампа - на выбор.
stony barrens ter (неологизм) каменистые пустыни
boulder field ter курум, каменная россыпь
white salt flats ter белые соляные равнины (солончаки, соляные поля)

Флора и фауна Ахаса

agafari cre агафари
дерево, растущее в Лесном Полумесяце
belgoi cre белгои
braxat cre браксат
crodlu cre* кродлу
Большая ящерица, ходит на задних лапах, используется как верховое животное
erdlu cre* эрдлу
Большая нелетающая птица
gith cre гит
мн. гиты
inix cre* иникс
Большая ящерица, достигающая 16 футов в длинну
jozhal cre* джозал
маленькая ящерица, 4 фута ростом, с длинной подвижной шеей и длинным хвостом и узкой вытянутой мордой, ходит на задних лапах
kank cre* канк
большое насекомое похожее на гигантского муравья, 6 ног, 4 фута в высоту, 8 футов в длинну
kank hive cre* сообщество канков (семья), рой
klar cre клар
Большой медведь. Водится в Мекилотовых Горах. Ведет ночной образ жизни и охотятся при помощи силы Пси. (WJ, Chapter 4)
kluzd cre клюзд Змееподобная десятиногая рептилия. Обитает там где почва мягкая и вязкая, то есть практически только на грязевых островах.
mekillot cre мекилот (с одним "л")
Гигантская хищная ящерица в шесть тонн весом, используется купцами в качестве тяглового животного
tembo cre тембо
thri-kreen cre* три-крин

Имена собственные и географические названия

Inika	merch	Иника
M'ke	merch	М'ке (или Мке)
Shom	merch	Шом
Stel	merch	Стел
Tomblador	merch	Томбладор
Tsalaxa	merch	Цалакса
Vordon	merch	Вордон
Wavir	merch	Вавмр
Altaruk	city	Альтарюк
Arkhold	city	Аркхолд
Balic	city	Балик
Bleak tower	city	Холодная башня
Bodach	city	Бодаш
Draj	city	Драж

Есть мнение что нужно Драй, но я пока не вижу никаких к этому аргументов.
Во всех известных мне английских словах j читается как [дж] jerk, joke, major
Драй - скорее dray, как в словах day, may

Giustenal	city	Гистеналь
Gulg	city	Гулг, а надо бы Галг Gull as in seagull and "g" as in exclamation "ugh/guh". http://boards1.wizards.com/showthread.php?t=503685
Kalidnay	city	Калиднай
Makla	city	Макла
Nibenay	city	Нибенай
North and South Ledopolus	city	Северный и Южный Ледополус
Ogo	city	Ого
Raam	city	Раам
Salt view	city	Соляное поле
Tyr	city	Тир
Urik	city	Урик
Walis	city	Валис
Yaramuke	city	Ярамук
Athas	geo	Ахас

Как в изданном варианте Призмы. Без дифтонгов, которые посреди русского текста выглядят дико, и чтобы не получился атас, ("Эй, веселей рабочий класс :))

Bitter well	geo	Горький колодец
Black waters	geo	Черные воды
City of Dwarven Kings	geo	Город Королей
Crescent Forest	geo	Лесной Полумесяц
Dragon's Bowl	geo	Драконья чаша
Dragon's crown mountain	geo	Корона Дракона
Dragon's Palate island	geo	Драконья пасть
Forked Tongue Estuary	geo	Устье раздвоенного языка
Grak's pool	geo	Пруд Грака
Great Ivory Plain	geo	Великая Равнина Бивней (а надо Великая Белесая равнина)
Hinterlands	geo	Дальнеземье, (Дальние земли, Неведомая земля)
Lake island	geo	Озерный остров
Lake of Golden Dreams	geo	Озеро Золотых Грез
Lake pit	geo	Озерная яма
Ledo	geo	Ледо
Lost oasis	geo	Затерянный оазис
Mekillot mountains	geo	Мекилотовы горы
Ringing Mountains	geo	Звенящие Горы

В изданном варианте Призмы - Кольцевые Горы.
В редактированном Вироховским варианте первых трех книг призмы - тоже почему-то "Кольцевые Горы"
В переводах Вироховского - "Поющие Горы".
По смыслу - Шумящие горы:
Overhead, the wind whistles through the treetops with an eerie ringing – hence the name of the range.
(WJ, Chapter 3, The Forest Ridge)

Sea of Silt	geo	Море Ила
Silver spring	geo	Серебряные ключи
Smoking Crown	geo	Дымящаяся корона
Tablelands	geo	Равнины (Великие Равнины)
The Mud Palace	geo	Илистый дворец
the Tyr Region	geo	Окрестности Тира, Долина Тира, Равнины, Великие Равнины?
Waverly island	geo	Колеблющийся
Abalach-Re	per	Абалак-Ре

Andropinis	per	Андропинис
Arisphistaneles	per	Арисфистанелес
Durwadala	per	Дурвадала
Hamanu	per	Хаману
Kalak, tyrant of Tyr	per	Калак, Тиран Тира (Такое же повторение слогов как в оригинале)
Lalali-Puy (oba)	per	Лалали-Пай (оба)
mul Enola	per	друид Енол
Shadow King	per	Король Призрак
Sielba	per	Сиэльба
Tectuktitlay	per	Тектуктитлай
UrgaZoltapl	per	Урга-Золтапль
Xaynon	per	Ксайнон

*** - Слова добавил Leomir Andreasson**